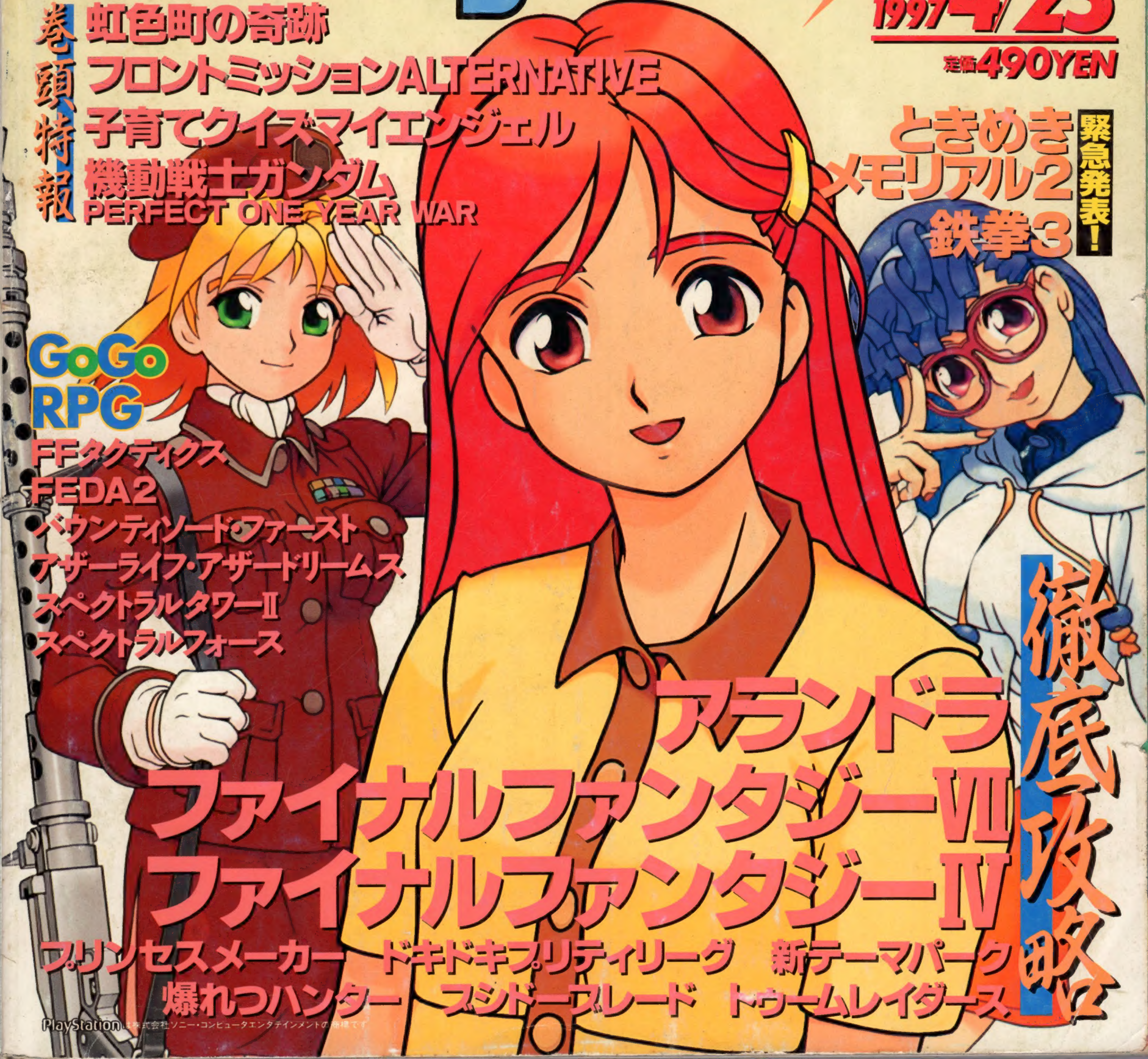
これでOK! FF VII詳細デート・マニュアル

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年4月25日発行(隔週金曜日発行)第3巻第9号通巻41号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.45
1997 4/25
定価490YEN



巻頭特報
- 虹色町の奇跡
- フロントミッションALTERNATIVE
- 子育てクイズマイエンジェル
- 機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR

緊急発表!
- ときめきメモリアル2
- 鉄拳3

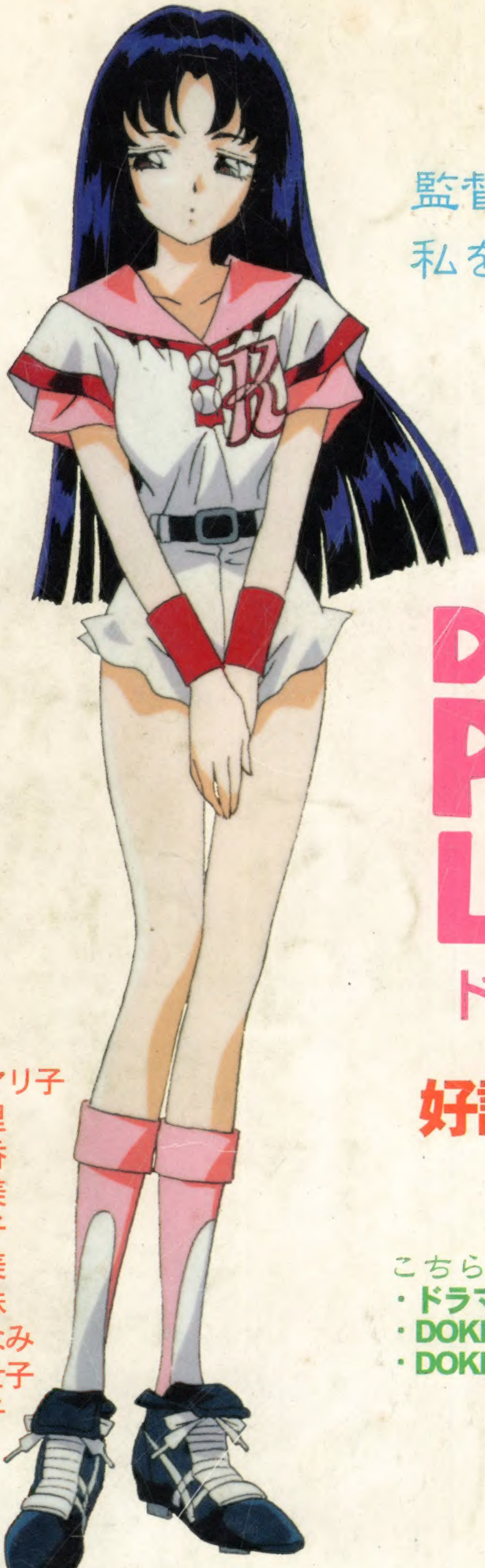
GoGo RPG
- FFタクティクス
- FEDA2
- バウンティソード・ファースト
- アザーライフ・アザードリームス
- スペクトラルタワーII
- スペクトラルフォース

徹底攻略
- アランドラ
- ファイナルファンタジーVII
- ファイナルファンタジーIV
- プリンセスメーカー
- ドキドキプリティリーグ
- 新テーマパーク
- 爆れつハンター
- ブシドーブレード
- トゥームレイダース

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation™

" "マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



監督...
私を活躍させて下さいね...♥

スポ根ラブコメ♥育成SLG!!

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
ドキドキプリティリーグ

好評発売中！ ¥5,800

●キャラクターボイス

野々原 千晶：國府田マリ子
牧野 泉：白鳥由里
滝沢 馨：松本梨香
浅井 真弓：冬馬由美
中山 玲子：氷上恭子
長島 茂子：秋山久美
須永 知美：米本千珠
木村 由佳：小森まなみ
林 恭子：瀧本富士子
河合 弘子：永島由子

こちらもよろしくお願い致します。
・ドラマCD 1塁・2塁・3塁・本塁
・DOKIDOKIプリティリーグラジオ延長戦<特訓編>
・DOKIDOKIプリティリーグラジオ延長戦<恋愛編>
2,500円にて好評発売中！

株式会社エクシングエンタテイメント事業部 〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
ゲーム内容等に関するお問い合わせは一切お断り致します。
©XING 1997 協力 SSK

XING ENTERTAINMENT

T1124574040497

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24574-4/25

電撃PlayStation Vol.45

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年4月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第9号通巻41号
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円 本体467円
発売：主婦の友社

これでOK! FF VII詳細デート・マニュアル

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年4月25日発行(隔週金曜日発行)第3巻第9号通巻41号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.45

1997 4/25

定価490YEN

巻頭特報

虹色町の奇跡

フロントミッションALTERNATIVE

子育てクイズマイエンジェル

機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR

緊急発表!

ときめきメモリアル2

鉄拳3

GoGo RPG

FFタクティクス

FEDA2

バウンティソード・ファースト

アザーライフ・アザードリームス

スペクトラルタワーII

スペクトラルフォース

徹底攻略

アランドラ

ファイナルファンタジーVII

ファイナルファンタジーIV

プリンセスメーカー　ドキドキプリティリーグ　新テーマパーク

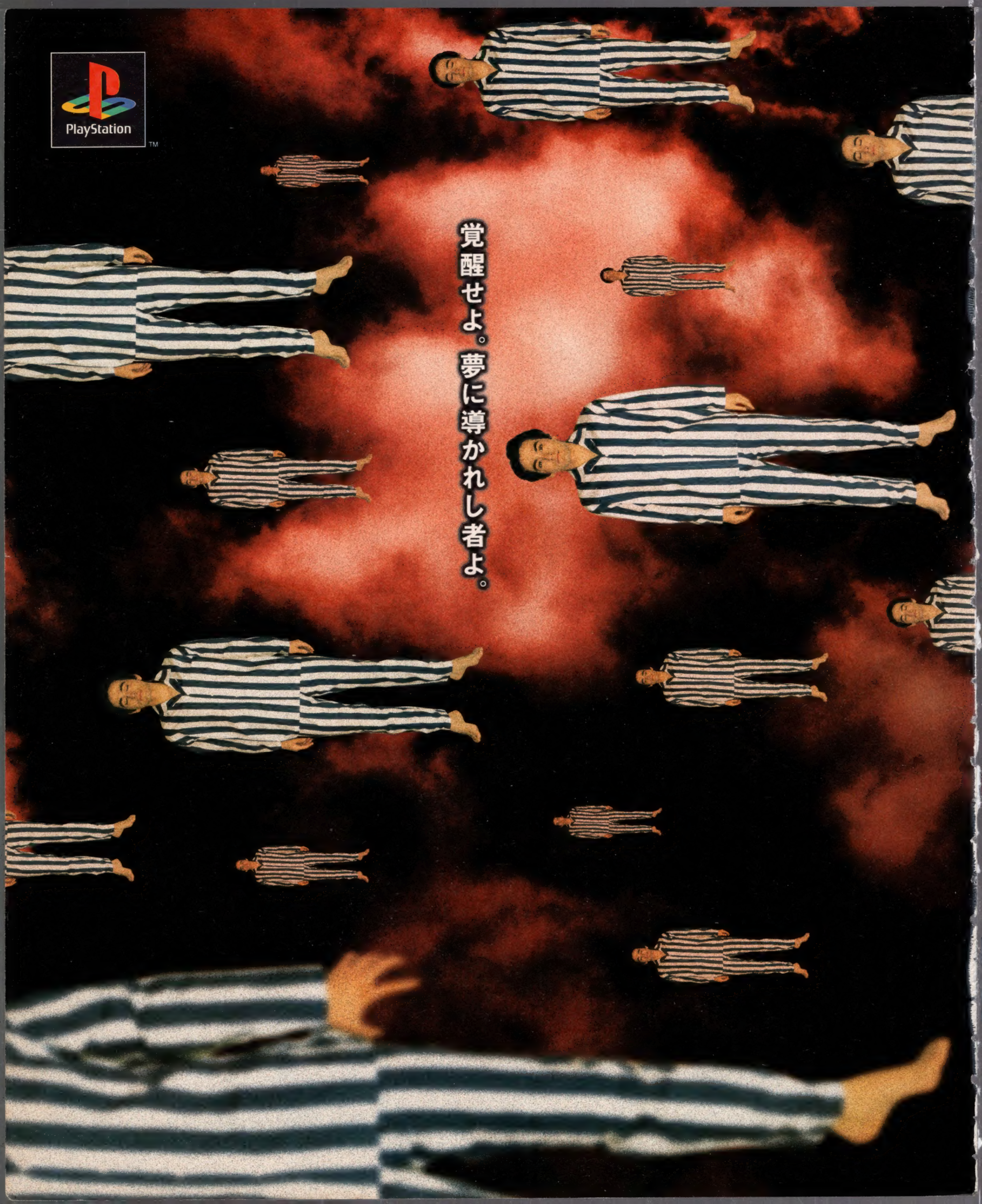
爆れつハンター　ズシドーブレード　トゥームレイダース

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation Vol.45 徹底攻略/アランドラ FFVII 巻頭特報/虹色町の奇跡 機動戦士ガンダム 発行:メディアワークス

PlayStation
いくぜ！会員100億人
プレイステーション クラブ
第4回
会員限定。
プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97、ついに開催！
草地「ところで、新作ゲームイベントの準備は進んでいるのかしら？オーナーの私がアイドル活動でいない時も手を抜いちゃダメよ」小山「・・・秘書です、あなたは。それに準備は着々と進んでます。日程も会場も決まりましたしね」草地「やるじゃない。ご褒美あげなきゃ。はい、秘書♥草地直筆サイン。なかなか手に入んないんだぞー。小山さん、ラッキー！」小山「・・・そうですか。ちなみにイベント名は『プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97』に決まりましたよ」草地「え？この間の会議で『クサチマニアの集い'97』に決まったんじゃなかったっけ？」小山「違います」草地「でもまあ、これでイベントは成功したも同然ね。名前はちょっとダサイけど」小山「私も、ようやく東京以外の会員の方たちに喜んでいただくことができますよ。これまでゲームショーといえば東京だけでしたからね。愛知県の松野さんからも『次のゲームショーも東京だけですか？あれだけの規模のものは無理かもしれないけど、名古屋でもなんかやって欲しいなあ』なんてハガキをもらってたので気になってたんですよ」
草地「そうか、やっぱり4都市の新作ゲームイベントは待ち望まれていたのね。私の意見は正しかったのね！」小山「・・・私の意見です」草地「私、日本中の会員から感謝されちゃうわ。人気もうなぎ登り確実よ！どうしよう、これ以上ファンレターもらったら、草地、困っちゃう～」小山「とにかく各地の会員の方には今まで悔しい思いをさせてきた分まで楽しんでもらいたい。そのための企画もいろいろ考えてます。話題になってる新作ゲームが体験できたり、ほかじゃ手に入らないグッズがもらえたり…。企画段階なので実際に何をやるかはまだ言えないんですけどね。とにかくいろんな人にプレイステーションの楽しさを知ってもらいたい。その場で会員になれるシステムも作ったので、まだ会員じゃない人もたくさん来てもらいたいですね。絶対楽しんでもらえると思う」草地「すごーい！これで、プレイステーション・クラブの人気も不動のものになるわ。そして『秘書♥草地』の名前が日本中に知れ渡るのよ。『秘書♥草地』は日本を代表するアイドルになるのよ。うひゃひゃ。そうと決まればぐずぐずしてられないわ。さあビラ配りにレッツ・ゴーよ！」
―ちなみにSCEからフェスティバルに出展するソフトは『攻殻機動隊』『がんばれ森川君2号』『ベルデセルバ戦記』『ストリートゲームス'97』『アランドラ』など話題の数タイトル。他のソフトメーカーからも新作ソフトが多数出展される予定だ。見逃すなよ。ちなみに4月5日・6日には東京ゲームショーが開催されるぞ。もちろんこちらも新作ゲームやイベントが目白押しだ。乞うご期待。以下、次号。
プレイステーション・クラブ
新作ゲームイベントのお知らせ!!
札幌 SAPPORO 4·29
福岡 FUKUOKA 4·13
名古屋 NAGOYA 4·27
大阪 OSAKA 4·20
プレイステーション・クラブ
これが、プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97の日程と会場ですよぉ。詳しいお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局、03-3266-7830までね。
（受付時間10:00～17:00/土・日・祝日は休業）
PlayStation CLUB FESTIVAL'97
福岡 4/13（日） 10:00～16:00 福岡ファッションビル8階Aホール 福岡市博多区博多駅前2-10-19
大阪 4/20（日） 10:00～16:00 大阪マーチャンダイズ・マート 大阪市中央区大手町1-7-13
名古屋 4/27（日） 10:00～16:00 吹上ホール（名古屋市中小企業振興会館） 名古屋市千種区吹上2-6-3
札幌 4/29（祝） 10:00～16:00 京王プラザホテル（エミネンスホール） 札幌市中央区北5条西7
＊会場にてメンバーズカードを提示してください。会員とお友達2名まで入場できます。
今月のメアリーちゃん、酒井美雪さん19才。早寝早起きが得意だ！

プレイステーション・クラブ
新作ゲームイベントのお知らせ!!
札幌 SAPPORO 4·29
名古屋 NAGOYA 4·27
福岡 FUKUOKA 4·13
大阪 OSAKA 4·20
絶対来てね♥
プレイステーション・クラブ
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。
リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～
男女7人恋愛シミュレーション
標準価格6,000円（税抜）
絶賛発売中
© 1997 Riverhillsoft Inc.
頭で考えてるだけじゃ、うまくいかないのよね。
ロックマン バトル&チェイス
バトルレース
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
パーツしだいで凄いマシンになることも…
ゼビウス3D/G+
シューティングコレクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
© 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
最新作を含む4つのゼビウスが楽しめるのよ。
というわけで、さあ入りましょ。
＊プレイステーション・クラブ＊入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cm CD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円（送料・振込手数料・税金込）。入らないとソンしちゃいますよ。
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元に!（別々に届く場合もあります。）
はがきの書き方
〒182 東京都新宿区 市谷本村町1−1 住友市ヶ谷ビル11F 「プレイステーション・クラブ 入会係・第4回」行
1.氏名（ローマ字フリガナ）
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
@ロケ地：鶴乃湯（プレイステーション・クラブ 千駄木保養施設）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする。Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。○商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
覚醒せよ。夢に導かれし者よ。

プレイステーション初。待望のアクションRPG。

超迷宮に、技で挑め。
鋭い反射神経と戦略的頭脳がなければ、
このゲームの攻略は不可能だ。
悪夢の扉が、いよいよ開く。

好評発売中

標準価格5,800円（税抜）SCPS-10035

アランドラ・ダブルキャンペーン!! ①店頭へ急げ！全国の主要プレイステーション取扱い店にて『ALUNDRA』を購入された方先着10,000名様に「アランドラ快眠3点グッズ」を店頭にてプレゼント。※プレゼントがなくなり次第終了とさせていただきます。※一部のプレイステーション取扱い店を除きます。あらかじめご了承ください。②クイズに答えてアランドラオリジナル「ボディピロー」を当てよう！正解者の中から抽選で1,000名様にさしあげます。クイズ：アランドラの特殊な能力は？　答え「人の○の中に入る事ができる」　応募方法：ハガキに住所、氏名、年齢とクイズの答えを明記して〒107東京都港区赤坂7-3-37プラースカナダ2Fソニー・コンピュータエンタテインメント「アランドラ」プレゼント係へ送ろう！ 応募期間：1997年5月31日まで（当日消印有効）※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.　※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●商品についてのお問い合わせ先　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
ウォー・シミュレーションゲーム 戦闘国家-改-(インプルーブド)
◎「戦闘国家」ならではの、行動力システム、迎撃システムが、緻密なシミュレーションを実現。
◎ストーリーに従い連続したマップを攻略していくキャンペーンモードを新たに搭載。
◎兵器数170以上。その全てに実際の写真と詳細な解説で構成された兵器図鑑を収録。
戦闘国家
IMPROVED
改
絶賛発売中
標準価格 5,800円(税抜) SCPS-10034
「戦闘国家-改-(インプルーブド)」
プレゼントキャンペーン
1997年4月11日(金)スタート
全国の主要プレイステーション取扱い店にて、「戦闘国家-改-(インプルーブド)」をお買い求めの方先着30,000名様に、特製「卓上カレンダー」をプレゼント!
※キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了させていただきます。なお、プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります。
※キャンペーンは、プレイステーション取扱店にて。ただし、当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承ください。

©1997 Locus Co. ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

空戦アドベンチャー

ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～™

4月18日発売　標準価格5800円(税抜)

アナログジョイスティック(SCPH-1110)対応

SCPS 10027 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

◎キャラクターデザイン/出渕 裕 ◎メカニックデザイン/石津泰志

「ベルデセルバ戦記～翼の勲章～」予約キャンペーン実施中! 今、全国の主要プレイステーション取扱店にて4月18日発売の「ベルデセルバ戦記～翼の勲章～」をご予約された全国先着20,000名様にオリジナル両面ポスター(B2サイズ)と設定資料集(カラー20P)をプレゼント!! ＊キャンペーンは特典が無くなり次第、終了させていただきます。＊プレイステーション取扱全店にて、当キャンペーンを実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承下さい。

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
圧倒的な
海中浮遊空間の、
海はお宝でいっぱいだ!!
海底には、さまざまなアイテムが眠っています。この宝物やアイテムは、お金に換え
これぞ潜水艇の浮遊感覚!!
水の中を浮いたり沈んだり。不思議な感覚に酔う潜水艇シミュレーター。計器類を使いこなして海底散歩を味わえます。コックピットビューへの切り替えもでき、臨場感は最高!!
リアリティ。
新立体空間、今度は超深海へ!!
3Dで描く神秘の深海空間!!闘技場・レース場と立体空間でのゲームを手がけてきたタカラが、今度は舞台を海に設定。最新技術と熟練スタッフがプレイヤーを未知の世界に誘います。
潜水艦を操り、
いざ、
謎の深海へ。
DEEP SEA ADVENTURE
海底宮パンタラッサの謎
発売中 価格:6,800円(税込) CD-ROM2枚組
迫力満点、手に汗握る潜水艇バトル!!
「海洋惑星」では水中での移動が最も有効。だから軍隊や海賊もみんな潜水艦です。ホーミング魚雷やデコイを使った潜水艦ならではの戦闘も迫力満点!!
あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1997
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

CONTENTS & GAME INDEX

1997 4 25
Vol.45

巻頭特報

電撃特報1 アーケードで話題の美少女クイズがPS移植決定!あの笑顔をPSで!! 虹色町の奇跡 ……12
電撃特報2 あの「1年戦争」を忠実に再現するSLG。今なお心に響くストーリー 機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR ……18
電撃特報3 TGSで緊急発表SFCで話題を呼んだ戦場ロボットSLG!! フロントミッション ALTERNATIVE ……22

期待の新作! 最新情報満載!!
春から夏の最新作を大紹介!対戦格闘からガンSTGまで、バラエティに富んだラインナップ!!

TOBAL2 ……24
ガンバレット ……34
ランナバウト ……38
子育てクイズ マイエンジェル ……30
ゼロヨンチャンプ ……36
春の新作! 総まとめ!!

徹底攻略

話題沸騰中の最新作を細部まで遊びつくす 攻略Station
どうしても解けない、先に進めない……ゲームある限り尽きない悩みに、電撃PSが挑む!これさえ読めば、ばっちりです!!

アランドラ アクションRPG 発売直後!複雑なダンジョンの謎解きも、絶対解ける解かせます!手取り足取りのマップ攻略です ……46
FFVII RPG 電撃だから読めるこの内容!私たちは、ついにデートイベントの謎を解き明かしました!! ……58

FFIV RPG ……66
ドキドキプリティリーグ SLG ……74
爆れつハンター AVG ……82
トゥームレイダース AVG ……86
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SLG ……70
新テーマパーク SLG ……78
ブシドーブレード 対戦ACT ……84
これで安心の大攻略!!

新作RPGをクローズアップ チェックして下さい GoGoRPG
FFタクティクス ……98
FEDA2 ……102
バウンティーソード ……104
アザーライフ・アザードリームス ……106
スペクトラル・シリーズ ……108

美少女だったらやっぱり電撃にこれはもう常識です 電撃PlayStation-G
あすか120%エクセレント ……168
ときめきメモリアル対戦とっかえだま ……172
フォトジェニック ……174
春の出会いを求めて!!

新作ソフトレビュー theDEEPER ……122
[読者参加企画]ビックリPS新記録 ……126
[読者イラスト]4色奴隷 ……128
[攻略Part2]
電撃Play Question ……131
ウラワザデータベース ……141
[まんが]アランドラはじめて物語 ……143
[連載読み物]電撃コラムス ……147
[読者ページ]PSの奴隷 ……151
読者アンケート ……162
読者プレゼント ……163
新作ソフトステーション ……179
NEXT WAVE?「PAL」 ……196
電撃ランキングステーション ……198
PS移植化計画Ver.2.0 ……199
[情報ページ]電撃NEWS STATION ……200
次号予告+広告インデックス ……205
新作ソフトスケジュール ……206

インデックス 50音順

あ
あかずの間 ……189
actua GOLF I ……23
アザーライフ・アザードリームス ……106
あすか120%エクセレントBURNING Fest. 168
アライドジェネラル ……189
アランドラ ……46+122
宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) ……193
エルフィンパラダイス ……186
オリンピア・山佐バーチャパチスロII ～実戦美少女攻略法～ ……124
か
ガメラ2000 ……123+180
Canage Heart EZ ……193
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～ ……34
機動戦士ガンダムPERFECT ONE YEAR WAR ……18
COOL BOARDERS2 Killing Session ……184
クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー ……137
クエスト フォー フェイム ……194
子育てクイズ マイエンジェル ……30
さ
THE GREAT BATTLE VI ……124
ザ・心理ゲーム2 ……194
ジ アンソルブド ……192
G.O.D pure ……187
シムタウン ……136
首都高バトルR ……123
新スーパーロボット大戦スペシャルディスク ……123
新テーマパーク ……78
スタンバイ Say You! ……139
Street Games'97 ……139
スペクトラルタワーII ……108
スペクトラルフォース ……109
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS ……138
西暦1999 ～ファラオの復活～ ……183
ゼロヨンチャンプ DooZy-J ……36
戦闘国家ー改ーIMPROVED ……124
た
大冒険Deluxe～遥かなる海～ ……124
ダカール'97 ……125
DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～ ……131
DISRUPTOR ディスラプター ……140
天仙娘々～劇場版～ ……193
トゥームレイダース ……86
DOKI DOKIプリティリーグ ……74
ときめきメモリアル対戦とっかえだま ……172
TOBAL2 ……24
な
虹色町の奇跡 ……12
熱砂の惑星 ……194
信長秘録～下天の夢～ ……193
は
はバーガーバーガー ……193
HARD BLOW ……190
バウンティソード・ファースト ……104
爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって ……82+124
PAL[神犬伝説] ……125+196
パワーステークス ……123
パンツァーバンディット(仮) ……193
ファイナルファンタジーIV ……66
ファイナルファンタジーVII ……58
ファイナルファンタジータクティクス ……98
フェーダ2～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～ ……102+124
フォトジェニック ……174
ブシドーブレード ……84
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……70
Proof Club プルーフクラブ ……191
プレイスタジアム2 ……124
フロントミッションALTERNATIVE ……22
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ ……124
ボイスアイドルコレクション～プールパーストーリー～ ……125+192
ま
マイホーム・ドリーム(仮) ……179
マジカルホッパーズ ……140
Max Racer ……125
メタルドレッド ……194
ら
ライアット・スターズ ……185
雷電ディー・エックス ……134
雷弩機兵ガイブレイブ ……182
RUNABOUT ランナバウト ……38
ロックマンX4 ……191
ワールドサッカーウイニングイレブン'97 ……188

電撃特報 1

虹色町に天使降臨!!

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	6月予定		2P同時プレイ可

©CAPCOM CO.,LTD.

アーケード版を完全移植+α

全キャラしゃべりまくり！

QUIZ ななないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうのきせき

恋愛AVGとクイズゲームが華麗にクロスオーバー！ アーケードで大人気の『虹色町の奇跡』が、待望のPS移植決定!! アーケード版の完全移植モードはもちろん、登場キャラ全員がしゃべるなど、オリジナル要素満載での登場となるぞ。この春、PSになないろ旋風が巻き起こる！

『虹色町の奇跡』は
恋愛&クイズゲーム

「恋愛とクイズ？」初めてこのタイトルを聞いた人なら、きっと疑問に思うことだろう。そう、この『虹色町の奇跡』は、恋愛ＡＶＧとクイズゲームという異色な組み合わせのゲームなのだ。とはいえ、難しいことはなにもない。ルーレットを回してマップ上を移動し、止まったマスでクイズに答える。やることはそれだけだ。ただ独特なのが、クイズに答えることで女の子の好感度が変化するという点。それぞれの女の子には、独自のイベントが用意されているので、プレイの仕方によって、ゲーム展開が変わってくるのだ。

移動はスゴロク

マップ移動はルーレットを使ったスゴロク形式。女の子のシンボルがあるマスに止まると、そのキャラが登場し、クイズを出してくるぞ。ちなみに、シンボルのないマスにも女の子は登場するが、ここで登場する子はランダム。ときにはオジャマキャラも……。

そして運命の出会い…

クイズに答えて

女の子に出会ったら、クイズに突入。ノルマすべてをクリアした時点での正解率により、女の子の好感度が変化するぞ。なお、残りお手つき数を表すライフカードには、「２択」「３択」や「タイマースロー」などさまざまな効果があり、プレイヤーを助けてくれる。運に頼る部分が大きいものの、うまく利用できればクリアもグッと楽になるのだ。

好感度UP!

STORY

太平洋岸にある小さな町、虹色町。この町に、魔王を封印していたクリスタルが砕けて、散らばってしまった。クリスタルのかけらは、それぞれ虹色町に住む７人の女の子に同化してしまったという。「クリスタルの力を取り戻すには、同化してしまった女の子との心の結びつきが必要なの」流れ星の夜に出会った妖精からその事実を聞かされた主人公は、クリスタルを探して虹色町を駆け回ることになった……。

はたしてキミは、魔王復活を阻止し、世界を破滅の危機から救えるのか？

7人の美少女がキミのお相手

清純可憐な女子高生

森次（もりつぐ）めぐみ

PROFILE

身長：160cm／年齢：16歳
3サイズ：B82・W57・H85

ゲームでは一番最初に出会うことになる女の子。最初の内は、会うたびに愛犬のテルを探しているため、あまり話すチャンスがない。性格は、明るく優しい、誰にでも好かれるタイプ。

地球防衛軍所属の元気少女

想鐘（おもかね）サキ

PROFILE

身長：162cm／年齢：16歳
3サイズ：B84・W57・H86

普段は普通の女の子だが、実は“地球防衛軍極東支部第3方面軍第7師団第11特課連隊所属第3機動遊撃班”所属の公務員。最近は虹色町に頻発する怪獣騒ぎで大忙し。性格は至って真面目。

一途だけど謎の多い女の子

藤倉桃子（ふじくらももこ）

PROFILE

身長：153cm／年齢：16歳
3サイズ：B88・W59・H88

天真爛漫で明朗快活な女の子。出会ったときからプレイヤーを知っているようで、何かとちょっかいを出してくる。かなり一途な性格で、ときにはプレイヤーを待ち伏せしていることも……。

潮崎久美子（しおざき くみこ）

水泳一筋のスポーツ少女

PROFILE

身長：167cm／年齢：17歳
3サイズ：B83・W58・H86
水泳のオリンピック強化選手で、とにかく水泳一筋の女の子。普段は無口で、目立たない子。

小鳩真由美（こばと まゆみ）

脳天気な学校の先生

PROFILE

身長：170cm／年齢：25歳
3サイズ：B91・W61・H90
プレイヤーが通う学校の先生。声や見た目が非常に大人っぽいけど、実は無邪気で子供っぽい女性。

咲良絵美（さくら えみ）

頼りになる女性カメラマン

PROFILE

身長：173cm／年齢：23歳
3サイズ：B87・W59・H90
「見る前に飛べ！」という感じの、行動的な女性。虹色町に頻発する怪奇現象を追っている途中で、プレイヤーと出会うことになる。勝ち気な性格だけど、実はシャイな面も。

シャーロット

ワガママな亡国のお姫様

PROFILE

身長：138cm／年齢：12歳
3サイズ：B73・W49・H79
虹色町一の豪邸（というか、宮殿）に住む女の子。実は革命により国を追われた亡国の王女様。今は亡き父親が作った養育ロボによって外界とは遮断された世界で育ったため、非常にワガママ。

そして、お助け＆おじゃまキャラも登場!!

妖精

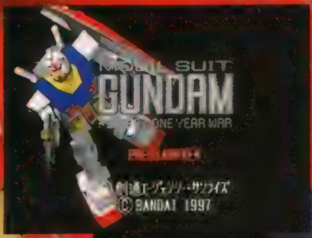
ゲーム中には、ここまでに紹介した女の子たちのほか、プレイヤーを助けてくれるキャラや、逆にジャマをしてくるキャラも登場する。前者がプレイヤーに難題を押しつけた妖精で、後者が魔王の使いであるリンツだ。妖精は女の子とプレイヤーの相性を占ってくれたりするし、リンツはマップ上に現れてプレイヤーの行く手を阻んでくるぞ。彼女たちとの関わりも、要注目なのだ。

◀「日曜日」のマスに止まると、妖精が現れて、非常に微妙な表現で、女の子とプレイヤーの相性を占ってくれるのだ。

魔王の手下
リンツ

電撃特報 2

1年戦争を完全再現した



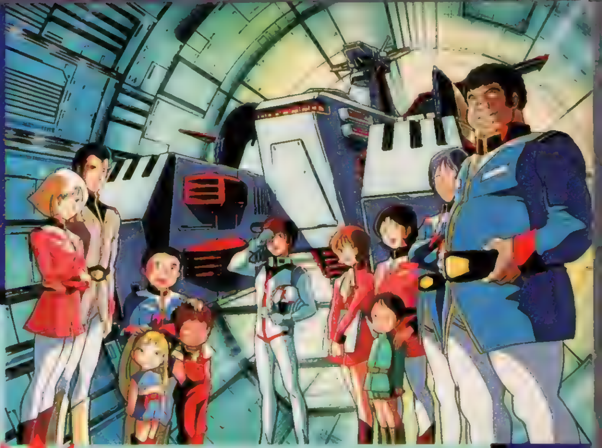
アムロが・・・
PSを舞台にシャアが・・・
再び火花を散らす!!

SFCで発売され、TVアニメ『機動戦士ガンダム』の物語を忠実に再現したSLGとして話題になった作品がPSに登場だ。今回は、リニューアルされたシステムやポリゴンで描かれたバトルシーンを中心に紹介しよう。

機動戦士ガンダム

PERFECT ONE YEAR WAR

SLGがPSに登場!



▶各ステージの再現度もバッチリ。写真はステージ2で、サイド7から出港するシーンだ。迫り来るシャア専用ザクの執拗な攻撃をどうかわす!?

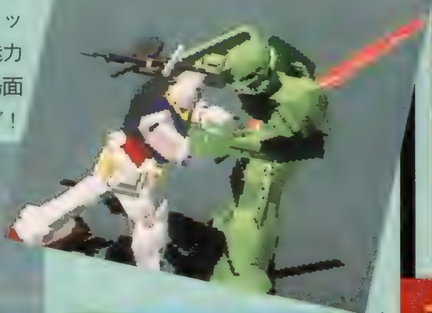
見どころその1 SFC版のシステムをグレードアップ!

PS版はただのSFC版「ガンダム CROSS DIMENSION 0079」の移植作ではない！ゲーム進行、バトルシステムはもちろん、操作性や難易度などあらゆる面に改良が加えられたパーフェクトバージョンなのだ。SFC版に納得できなかった人も、PS版は大満足の仕上がりだぞ！

◀MSのステータスなども細かくなっているのだ。

見どころその2 数々の名場面も再現! カメラアングルもバッチリだ

バトルシーンは、ポリゴンで描かれたMSがダイナミックに動きまくる、という魅力的な仕上がり。感動の名場面も原作通りに再現されるぞ！



▲ビームサーベルで突き刺し、ザクを倒すシーン。別の角度でもう一度！

◀ジェットストリームアタックで襲いかかるドムもド迫力。

見どころその3 セリフもカンペキ! あの感動が再び…

SFC版はROMだけにセリフを再現することはできなかった。しかし今回はCD-ROM。ナレーションや戦闘時のセリフなどもカンペキに挿入される！戦いも一段と盛り上がるぞ。

◀戦闘の合間にもセリフが飛び交う。ファンならニヤリとできる？

前作にあたるSFC版をチェック!

今回のPS版の元となっている「ガンダム・CROSS DIMENSION 0079」は、'95年2月10日にSFCで発売されたSLG。原作の物語「1年戦争」を忠実に再現した戦いが楽しめるとあって、ガンダムファンの間で話題になった。しかしながらシステムや、難易度の面に改善の余地があったりなどで、ファンの間では次回作の登場が待たれていたのだ。今回のPS版はそれらの不満を改善した完全版になるハズ!?

◀▼画面はSFC版。力作ではあったが不満な点が多かったのも事実

機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		マウス

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸバンダイ1997

進化したシステム&ド迫力のバトルシ

基本システム　SFC版のシステムに改良を加え、遊びやすさを追求!

基本的な進行システムはSFC版とほぼ同じ。メインユニットとなるガンダムや自軍のMSに「移動」や「戦闘」といった行動コマンドを入力。各シナリオに設定されたクリア条件を満たしつつ戦っていくのだ。

ただし戦闘形式はSFC版と違って、すばやいユニットから順に行動できるようになった。また各コマンドも入力しやすくなって、行動コマンドや使用武器の選択に手間取るようなこともなくなったぞ。一段と遊びやすくなった親切設計のシステムに乞うご期待!

移動

▶「移動」を選ぶと移動できる範囲が明るく表示される。ミノフスキー粒子などの要素を考え、場所を決定。

行動入力

◀主な行動は、「攻撃」「待機」「搭載」「分離」など。「攻撃」を選ぶと、続いて使用武器の選択、どの敵かを指定するとバトルシーンへ突入!

そしてバトルシーンに突入!

能力値　MSにはもちろん、パイロットにもステータスを設定! 戦闘でレベルアップ!

MSの能力値はSFC版でも設定されていたが、今回のPS版ではパイロットにも設けられた。そのため、戦闘で得た経験値が、MSではなくパイロットに入るようになったのだ。経験値が一定値を越え、レベルアップするとパイロットの能力値が変化。その能力値は乗り込んだMSの性能に影響を与え、数値が高くなるほどMSが強くなるというシステムになっている。つまり弱いMSでもパイロットしだいで強くなるのだ。

▲今回はMSの乗り換えも可能らしいガンキャノンに乗ったアムロも!?

パイロットのステータス

戦いで得た経験値が一定値を越えるとレベルアップ。能力値が上がる。

- **直感力**：複数攻撃が可能になるニュータイプ値。エルメスのビットなどと戦うときに役立ちそう。
- **判断力**：攻撃時の命中率、防御時の回避率に影響。数値が高いほど戦いが有利に展開するだろう。
- **命中値**：攻撃時のダメージに影響。同じ武器でも、数値が高いほどダメージが大きくなる。
- **CH値**：クリティカルヒットに影響。数値が高いほど、クリティカルヒットが出やすくなる。
- **熟練値**：MSの性能に影響。数値が高いほどMSの性能がアップ。多彩な戦いが可能になる。
- **検索値**：ミノフスキー粒子の中での視界効果に影響。数値が高いほど敵を発見しやすくなる。

モビルスーツのステータス

レベルアップはナシ。パイロットの能力に比例して、強くなっていく。

- **HP**：MSの耐久度。ゼロになると破壊される。破壊されるとゲームオーバーとなってしまう。
- **移動力**：1回のターンで移動できる距離。敵の移動力も細かくチェックしながら戦うのが得策。
- **防御力**：装甲の強度。数値が高いほど受けるダメージが小さくなっていく。
- **武装**：乗り込んだMSが装備している武器。出撃前なら装備武器の変更も可能。
- **検索範囲値**：ミノフスキー粒子の中で敵を見つけだすことができる距離。
- **命中修正値**：パイロットの能力とMSの性能から割り出される攻撃の命中率。
- **回避修正値**：パイロットの能力とMSの性能から割り出される攻撃の回避率。
- **CH修正値**：パイロットの能力とMSの性能から割り出されるクリティカル率。

コマンド入力による特殊攻撃も!?

SFC版

▶白兵戦時にコマンド入力で攻撃するシステムはPS版にはない。残念

バトルステージ　再現度100% 原作通りのステージ

各ステージはほとんど原作のままに再現されている。例えばサイド7のフィールドには資材搬入用のエレベーターがあったり、砂漠の基地ステージには鉄塔や滑走路、さらに砲台なども配置されていたりで、まさに原作通り! これならヘビーなガンダムファンも納得できるよね。

▲サイド7内部やジャブローの洞窟なども完全再現。戦闘時の背景もバッチリだ。

ーンを直撃だ！

一新された進行システム、そしてバトルシーンをまるごと大紹介！　SFC版を知っている人も要チェック！

バトルシーン　超魅力的なカメラアングルで数々の名勝負が展開

ＳＦＣ版ではフィールド上のユニットが、そのままのミニサイズで戦っていたためイマイチ迫力に欠けていた。しかしＰＳ版では戦闘になると画面が切り替わり、ポリゴンで描かれたＭＳがダイナミックに動き回るようになったのだ。しかもカメラアングルも凝っているので、最高の場面が目の前で展開するようになっている。これには超感激だぞ！

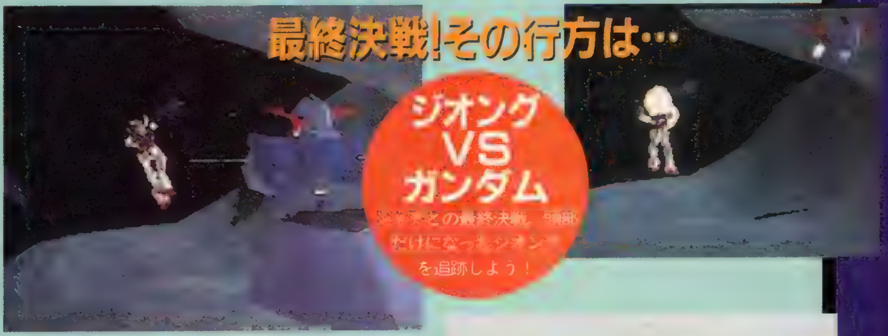
▲「攻撃→使用武器の選択→敵を指定」の順に入力するとバトルシーンに突入するぞ。

動力パイプを引きちぎる!!

ザクVSガンダム
サイド7で展開するバトル。カメラもズームアップ！

ファン待望のこのシーンもついに再現!!

最終決戦！その行方は…



ジオングVSガンダム
ジオングとの最終決戦。頭部だけになったジオングを追跡しよう！

イベントもアリ？

ギャンVSシャア専用ゲルググ
テキサスコロニーでにらみ合う２機。これは参考用のデモ画面

リュウさん突撃!?

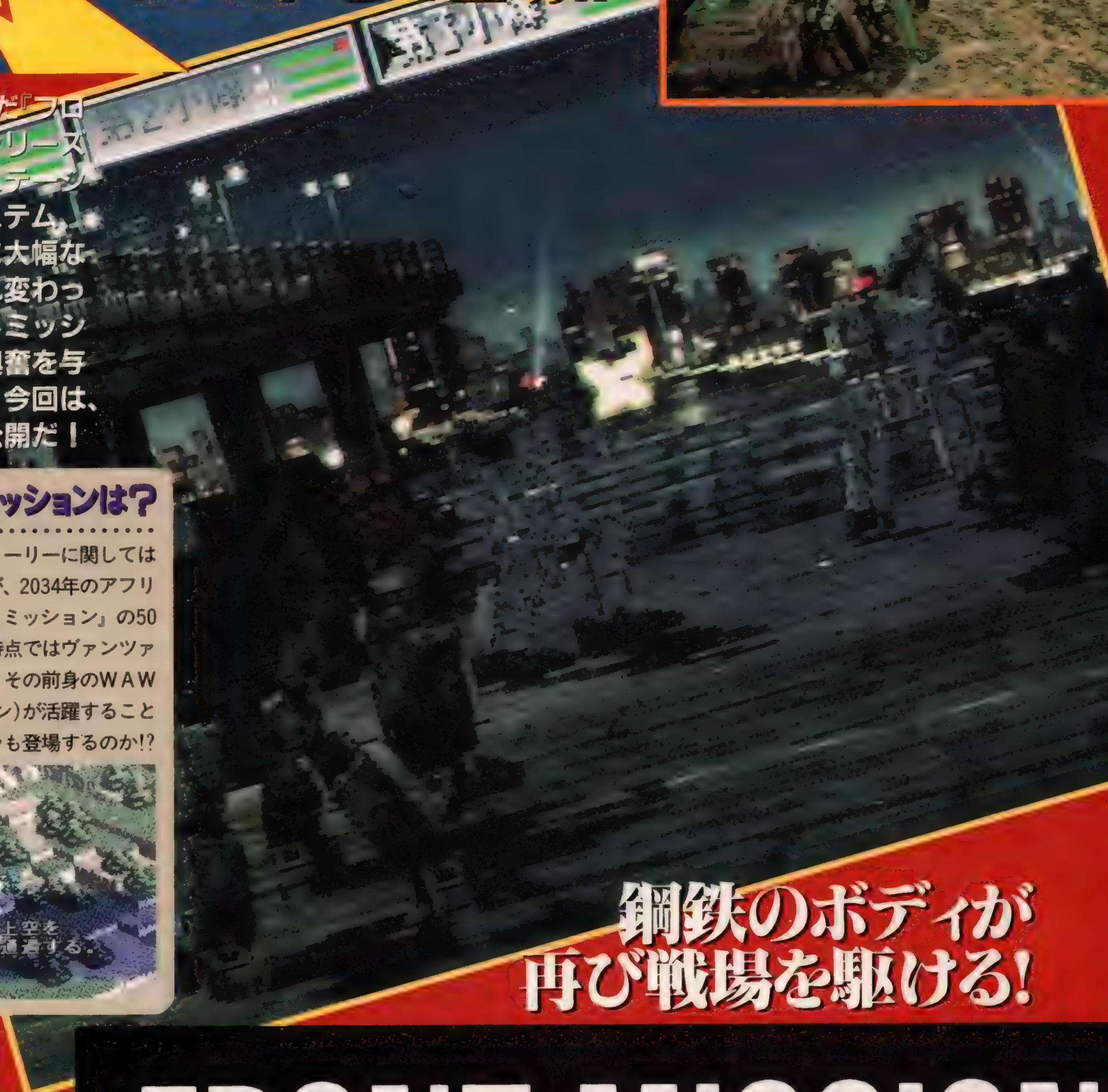
マゼラトップVSガンダム
カーゴをくい止めるガンダム。原作通りならリュウさんが……。

そのほか名場面が山盛り！

▲▶ガンタンクやＧアーマーといった支援ＭＳも続々登場。ますます戦いが盛り上がる！

電撃特報 3

『フロントミッション』シリーズ最新作ついにPSで登場!!



SFCで人気を呼んだ『フロントミッション』シリーズ最新作が、プレイステーションで登場！　システム、グラフィックともに大幅な進化を遂げ、生まれ変わった今度の『フロントミッション』は、どんな興奮を与えてくれるのか？　今回は、画面写真を超最速公開だ！

STORY

今度のミッションは？

詳しいストーリーに関してはまだ不明だが、2034年のアフリカが舞台。前作『フロントミッション』の50年以上前にあたる。その時点ではヴァンツァーは誕生していないので、その前身のWAW（ヴァンドルングヴァーゲン）が活躍することになるのだ。前作のキャラも登場するのか!?

▶前作SFC版『フロントミッション』。ストーリーは人間ドラマに重点を置いていた。

鋼鉄のボディが再び戦場を駆ける！

FRONT MISSION

フロントミッション

 ©スクウェア　©1995 スクウェア／シークラフト

今度の『フロントミッション』はリアルタイムS・RPG!

SFC版『フロントミッション』は、ヴァンツァーと呼ばれるロボットを操作して、様々なミッションをクリアしていくS・RPGだった。そのシリーズ最新作となる『フロントミッションオルタナティヴ』では、戦闘シーンがリアルタイムSLGに変更され、グラフィックもすべて３Ｄポリゴンで表現されることとなった。このため、敵味方合わせて最大10数機ものWAWが入り乱れて交戦するという、超迫力のバトルを楽しめるようになったのだ。もちろん、前作で好評だったパーツや装備の自由な換装も可能になっているぞ！

▲３機で構成された小隊を、最大３小隊まで操作できる。この画面で作戦行動の変更もできるぞ。

▲セットアップは一部簡略化される。簡易装備として強襲、支援、平均の３タイプが用意されている。

▲超大型WAW（ヴァンドルングヴァーゲン）も登場。大型機の場合１機で１小隊となるが、当然パーツなどの組み替えも行えるのだ。

フロントミッションオルタナティヴ

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

SYSTEM

PS版ではどう変わったのか？

戦闘がリアルタイム・シミュレーションになるという、大幅な進化を遂げた『フロントミッションオルタナティヴ』。しかし、ただ単にユニット（WAW）の移動がリアルタイムになっただけではない。移動と戦闘が同じフィールド上で行われるため、画面切り替えがまったくないのだ。また、WAW以外の建造物なども、被弾と同時に破壊されるという徹底したこだわりで、リアリティを追求。また、パーツや武装の換装はもとより、各部隊のフォーメーション変更やカラーリングによる迷彩効果など、戦略性もアップしているぞ。

▲前作SFC版『フロントミッション』のセットアップ画面。カラーリングに特に意味はなかった。

ALTERNATIVE

オルタナティヴ

TM

発売日も間近に迫った今回はクエストモードと各キャラの魅力を再検証!!

ついに発売まで1カ月を切った、期待の対戦格闘、トバル2。今回はクエストモードと各キャラの技性能の総まとめ！このゲームの魅力をこれまで以上に深く掘り下げ、その全貌を明らかにするぞ!!

TOBAL 2™
トバル2

TOBAL2

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) アナログコントローラ
発売日	4月25日		

 ©1997 スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター：©1997 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

今回のクエストモードはココが違う!!

前作に比べると、ボリュームが格段にアップした『トバル２』のクエストモード。さらにシステム面でも大幅なパワーアップが計られていて、もはや１本のＡ・ＲＰＧといっても過言ではないほどの内容になっている。前作との違いをポイントごとに紹介するぞ!!

▼探索の度にマップが変わるのは前作と同じだ。

▲フィールドマップがついた点が、何よりも大きな変更点だ。

POINT 1 システム画面アリ!!

今回のクエストモードには、キャラクターの状況を確認するためのステータス画面まである！さらに、装備品までバッチリ用意されているのだ。

◀袋があるから、アイテムをいくつも持ち歩くことが可能。

▶ステータスを確認。ホントにＡ・ＲＰＧみたい。

POINT 2 敵がしゃべる!!

今回の敵の中には、登場時にプレイヤーに向かって話しかけるヤツが存在する。「冥土のみやげ」とか言いながら、重要なことを教えてくれたりするのだ。けっこうお調子者なのかも!?

▶中には一発喰らうと逃げてしまう敵も。個性豊かだ。

▶いきなり物騒なヤツ。返り討ちにしてやろう。

POINT 3 睡眠で体力回復!!

今回は、ダンジョン攻略中に眠ることができるようになった。これにより、いつでも体力が回復できるのだ。ただこれも、問題がまったくないわけではないのだが……。

▲戦った後に必ず眠るようにしておけば、体力に関しては心配ない。

▲なんと、戦闘中に眠ることもできる。ただし攻撃は当然受けるが。

◀眠ると満腹度が大幅増。このゲージがなくなると体力が減っていくぞ。

POINT 4 敵の種類も多数

今回のクエストモードには、ザコでも、様々な種類が登場する。もちろん、外見だけではなく、攻撃方法や体力なども、それぞれ非常に個性豊かになっているぞ。

JELLY

▶倒すとゼリーになる。これは絶対に手に入れたい。

MOLE

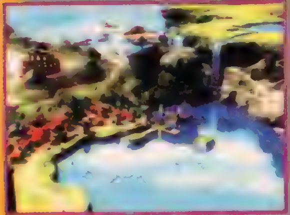
◀リーチが長く、攻撃がトリッキー。序盤の強敵

GHOUL

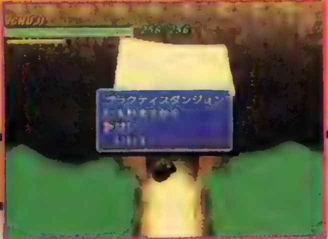
▶倒すとモグラの肉になることが多い。

POINT 5 フィールドマップがある!!

最大の変更点ともいえるのが、このフィールドマップの採用。フィールド上には、家があったりして、さまざまな情報をプレイヤーに提供してくれるのだ。



◀広大なフィールドも、トバル星の一角に過ぎない。



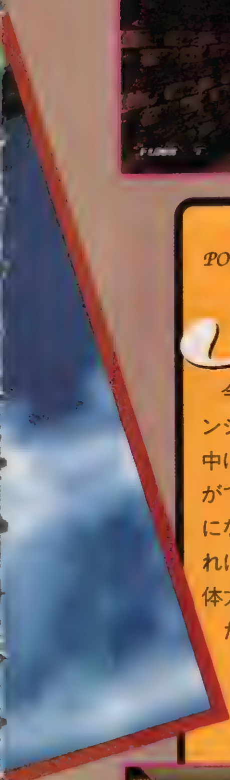
▼ダンジョンからダンジョンへの移動も、フィールドマップで行うことになる。

POINT 6 お店で買い物も!!

▼お店で買い物。何を買おうかな。

◀敵を倒すと、お金を落とすことがある。確実にゲットしよう。

ダンジョン内でお金を拾ってくれば、フィールド上のお店で買い物ができる。うまく利用すれば、その後のダンジョン攻略が断然ラクになるぞ。



『トバル２』の基本的な技の出し方と全キャラオリジナルの魅力的な技を検証

対戦ACTとしてみると、このゲームの技の出し方は、かなり特殊な部類に入る。ここでは『トバル２』の基本的な戦い方、すなわち基本技の出し方と、各キャラオリジナルの個性的なコマンド技を『トバル２』から加わった新技を中心に紹介するぞ。

つかみ

Ｒ１かＲ２を押しながら中段で、近くにいる相手をつかむことができる。ここから、投げや打撃につなげることができるのだ。

攻撃

△で上段、□で中段、×で下段というふうに打撃技を出す。上段と下段に限り、Ｒ１かＲ２を同時に押すことでさらに強力な打撃技も出せる。

投げ抜け・受け身

投げ技には、抜けられるタイミングがあり、この時Ｒ１＋中で投げをかわせる。地面に叩きつけられる瞬間に同じコマンドで、受け身もとれる。

ガード

相手の打撃技は、上段か中段なら立って、下段ならしゃがんでＲ１かＲ２を押せば、ガード可能。つかまれた後も打撃技ならガードできるぞ。

奥義

奥義はすべて溜めて撃つのだが、溜めている間は体力を消耗してしまう。もちろん溜めれば溜めるほど威力も増すのだが……。

ジャンプ攻撃

Ｌ１かＬ２でジャンプができる。この時、同時に攻撃ボタンを押すと、それに見合ったジャンプ攻撃を出せるのだ。下段なら追い打ちにも使える。

つかみ返し

相手につかまれたとき、相手の逆方向に２回✚キーを入れればつかみから抜けられる。また、タイミング良くＲ１＋中で逆に投げることも可能だ。

チュージ・ウー

CHUJI

前作同様単発の打撃技が強力なチュージ。新技の多くも単発な打撃技だ。ただ、自分が使いやすい分だけ、相手に手の内が読まれやすいという欠点もある。

▲軸をずらして攻撃できる新技、幻身残鉄。「２」らしい技だ。

▼新技の鷹尾。天昇ほどではないものの、相手を浮かせることができるぞ。

崩山破

超強力中段

相手方向に踏み込みながら、強力なストレートをボディに見舞う。ヒットすれば相手は立ちグロッキーになるので、連続技のチャンスだ！

天昇

連続技を狙え

相手を大きく上にはじくアッパー。ここから、空中連続技を狙っていけるぞ。中段技なので、しゃがんでいる相手にも当たるのがポイント。

エポン

EPON

素早い動きと華麗な足技で、つけ入るスキなく連続して攻め立てることが可能なエポン。今回から追加された技も、キック系のものが多いぞ。

▲跳び蹴り系の技が多いので、離れたところから攻められるのだ。

▶パンチも速い。ここから色々な技につなげられるぞ。

オーローラステップ
後方へ回転

前作からあるオーロラソルトの、モーションが逆になったバージョン。こちらは後ろに回転しながら、相手を蹴る技なのだ。

レインボー
立ち上がりながら

立ち上がりながら、相手を蹴り上げる。モーションが大きいため追い打ちはしづらいが、しゃがみからいきなり出すので、ガードされにくい。

オライムス

ORIEMUS

強力なボクシングの技が魅力的なオライムス。テンプシーロールやガゼルアッパーなど、おなじみの技も健在だ。新技は、カカト落としをからめたものが多いぞ。

フライハイ
逆回し蹴り

相手を大きく蹴り上げる、骨法の逆回し蹴りにも似た中段技。落ちてくる相手には、さまざまな追い打ち技を見舞ってやろう。

スクリューウィング
3連攻撃

素早いジャブ、ジャブ、ストレートから中段の蹴りを放つ。ガードされたら3発目で止めてつかむというのも戦法として使えそう。

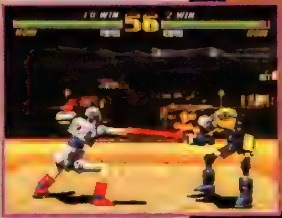
▼ガゼルアッパーからガゼルアッパー、超強力!!

▲キエンタックヒール。2発目は、ダウン攻撃にもなる！

ホム

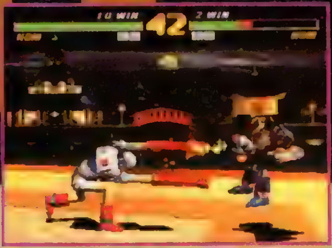
HOM

手や足、あげくに首までが伸び、ますますロボットらしくなったホム。今回は、前作以上に中距離戦が得意になったキャラといえそうだ。



▲中を長く押すと、ヤシチという技になる。リーチの長い中段技だ。

▼下から中へタイミング良くつなぐとナンキンタマスダレという技になる。強力だぞ。



マジックハンド
手を伸ばす!?

手を伸ばし、離れた位置にいる相手をつかむ！　投げ技のタイミングにも、最初は戸惑うぞ。ヤシチとの出しわけで、さらに混乱させよう。

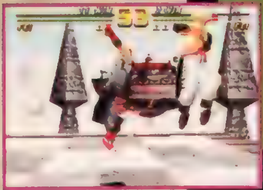
渦潮の舞・序
下段からつなぐ

バックステップから、リーチの長い下段キックを放つ。その後上、中、下段とどのボタンを押すかで別の技に変化するぞ。

FEI フェイ・プースー

投げが実に多彩なフェイ。前作から増えてはいないが、通常投げを含めばマリーと同じく最多の5種類だ。小柄なためリーチは短いが、打撃技も強力なものが多い。

▼前作にもあった残雷手。今回は、ココからの連続技が熱いのだ！



◀投げの多彩さも魅力。タイミングを読まれるな。

残雷空撃猿舞

華麗にして強力!!屈辱的連続攻撃

残雷手からの空中連続技。全キャラの技をみても、ココまで華麗な技はないぞ。この技を決めてこそ華だ!!

ヘビータックル

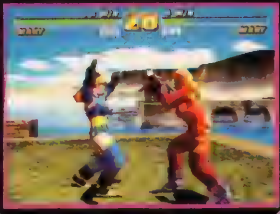
押し倒す!

いきなりマウントポジションに移行するタックル。ココからの下段攻撃がとにかく強力だぞ。上段攻撃と出し分けて、大ダメージを与えよう。

パワースタンス

レスラー魂

相手の攻撃を喰らいながら、それをものともせずにつかむ技。打撃技が得意なキャラ相手に、絶大な効果を発揮するだろうことが予想できる。



MARY マリー・イボンスカヤ

プロレス技主体のパワーファイター、マリー。今回もプロレスファン大満足の、破壊力抜群な技で楽しませてくれるぞ。多彩な投げ技をガンガン狙っていこう。

▼新技のヘルズアックスはタメでガード不能！

▼新技のエ…ルボーク…ュ。…れば、空中連続技が狙える！

LL·GOGA イール・ゴガ

しっぽを使った攻撃が増え、前作以上に"らしく"なったイール。技1つ1つは連続性に欠けるものの、1発の破壊力がすさまじいものがあるぞ。

▲新技のホップクレーン。技は限られるが、空中連続技が狙えるぞ。

▼新投げ技、ペンデュラム。マリーでなく、イールがこの技を修得しているなんて……。

スコーピオンテイル

つかまれるだけが尻尾じゃない!

地面に倒った状態から、しっぽで相手を突きまくる。ここからさらに別の技に移行することも可能だ。

GREN

グリン・カッツ

強力な蹴り技の数々で、前大会を制したグリン。今回は、その蹴り技にさらに磨きをかけての登場となる。全キャラ中最多のコマンド技を持っている点も見逃せない。

▲前作同様、強力な中段攻撃が多い。今回も最強となるか!?

▶ノーザングレイ。ココから色々な技に移行できるぞ。

グースステップ
次の技は？

この後、中を離すとアフタヌーンロイヤルに、上を押すとアフタヌーングロウに移行する。中を押しっぱなして✚キーなら、そのまま移動可能。

リッパーキック
高度が微妙

新技の跳び蹴り。相手の下段攻撃をかわして攻撃できるので、利用頻度は高いぞ。この後中、中か中、下で別の技に移行するぞ。

DOCTOR·V

ドクター・V

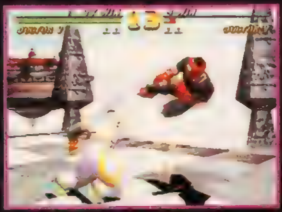
今回から登場のドクター・Vは、ムエタイに似た技を身上とする。Nスタンス（ノーガード戦法?）からのトリッキーな攻撃などにかく魅力的なのだ。

Nスタンス
ノーガード戦法

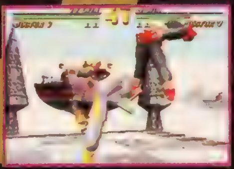
両手を下げ、相手を挑発する。ガードボタンを押しているのに相手の攻撃を受けてしまうが、この姿勢からさまざまな技に移行できる。

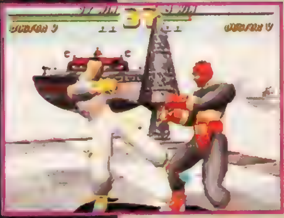
スラントフック
急襲!!

Nスタンスから出せる技のひとつ。相手の足元にフックを放ち、転倒させる。他にも、ボタンの組み合わせで多彩な技に移行できるぞ。



▼ヒザをからめた連続技がカッコイイのだ。



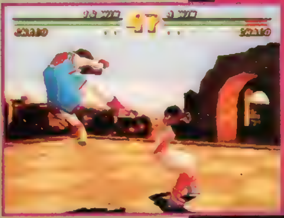


▲腰の入ったローキックも、〝らしく〟ていい感じだ。

CHACO

チャコ・コタニ

八極拳を主体としたオリジナル技を使いこなすチャコ。体の小ささから非力なイメージがあるが、強力な接近打撃を主とする八極拳により、その欠点を克服しているぞ。

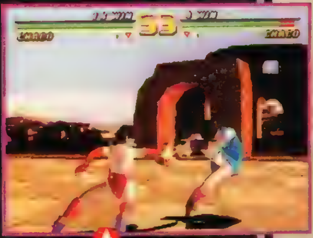


▲体を交わして当てることができるとけっこうウレシイ鶴子穿林。

▼旋風刃はダウン攻撃にも使えるぞ。

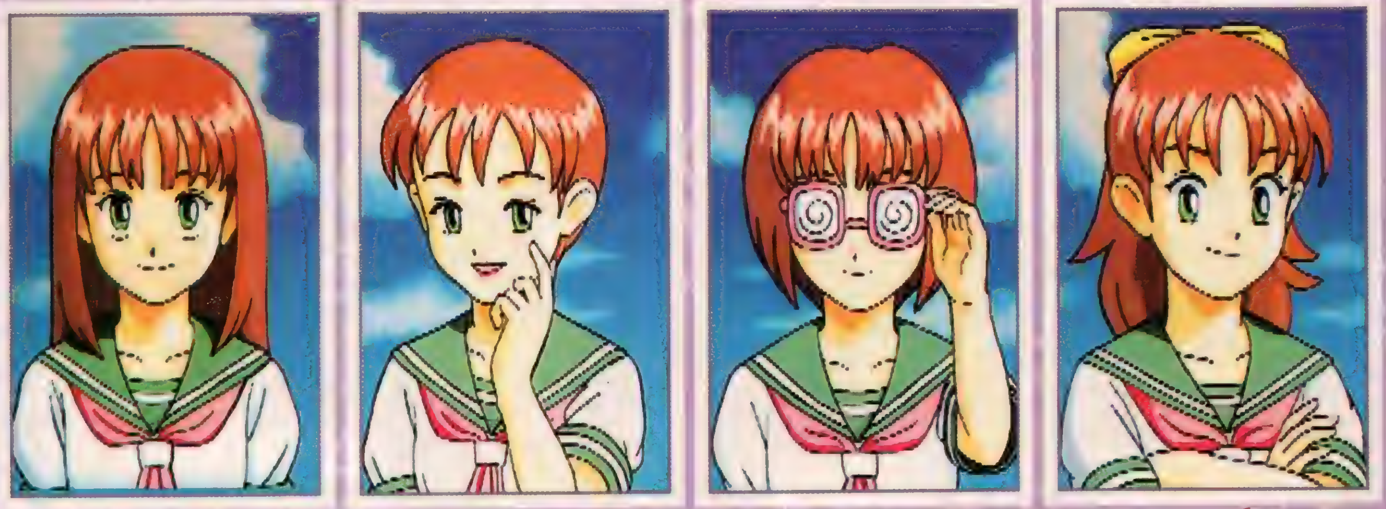
猛虎硬爬山
つかみからの特殊な打撃技

姿勢を低くして相手をつかみ、至近距離から体重を乗せた掌底を打ち出す。チャコだけの特殊なつかみコマンドから派生する打撃技だ。



待望のPS版
画面写真初公開!!

子育てクイズ
マイエンジェル



どんな問題に正解したかで 娘の成長が変化する 新感覚クイズ!

アーケード版では先頃『2』も発表され、今なお人気絶好調中の『マイエンジェル』。クイズと育成が組み合わされた、1つで2度おいしいこの「子育てクイズ」が、新フィーチャーをたくさん引っさげてPSにやってくるぞ！

子育てクイズ　マイエンジェル

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

©(株)ナムコ

期待のオリジナル要素も充実!!

「子育てクイズ　マイエンジェル」は、タイトル通りクイズに正解しながら子供を育てていく一風変わったクイズゲームだ。PS版では、アーケード版を可能な限り完全移植した「アーケードモード」と、アレンジを加えた「オリジナルモード」の2つが選択できるようになるぞ。

現在、完成度は25％。移植にあたってグラフィックはすべて描き直し、背景も新たに取り込み中だとか。また問題数も7000問からさらに倍増する予定とのこと。これならアーケードで遊び尽くした人も納得だね。

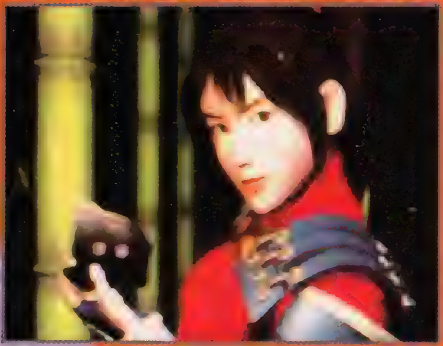
さて、期待の「オリジナルモード」ではどこが新しいのか、順に紹介していこう。

▲アーケード版にはなかった新しい問題も出題されるらしい。

▲試験問題にもミニゲームみたいなものがでるかもね。

新要素 1 オープニングとエンディングにはムービーが入る!!

オリジナルモードのオープニングとエンディングはムービーで表現されるぞ。残念ながら現在制作中なので、内容について詳しいことはまったくわかっていない。普通に考えればアニメーションムービーになるのではないかと思えるが、ナムコだけに「ポリゴンを使ったお馴染みのリアルタイプムービーに!?」とか、はたまた「アニメと実写を融合したムービーになるのかも」などなど、いろいろ推測は尽きない。いずれにせよ、我々の期待を裏切らないクオリティで完成されることは、まず間違いないと思って良いだろう。



新要素 2 メモリーカード使用可能でセーブができる!

PSだから当たり前といえば当たり前なんだけど、セーブできるというのはやっぱり嬉しい。使用ブロック数はまだ未定だけど、楽しみなのはやっぱりアイコンのグラフィック。どんな形で楽しませてくれるのかな？

▶アイコンも毎回楽しい。今回はどうなるのかな？

新要素 3 娘に好きな名前を付けることができる!

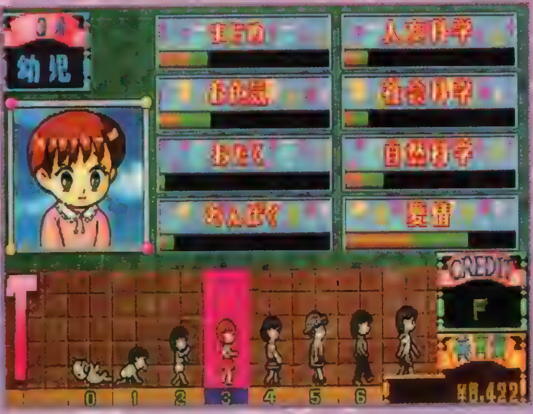
オリジナルモードでは、プレイヤーの好きな名前を入力することが可能になるぞ。自分で考えてつけた名前の娘を育てることができるなんて、感情移入の度合いも深まるってもんだよね。これは期待大！

新要素 4 新イベントやミニゲームが追加される!!

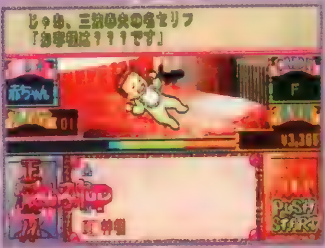
一定期間ごとに起きるイベントもこのゲームの楽しみの1つ。オリジナルモードはイベントの数が追加され、さらに楽しめるようになっているのだ。しかも、選択肢を選ぶタイプのものだけでなく、なんとミニゲームも付加される予定らしいぞ。今までのナムコゲームにも数々のミニゲームが登場（ロード待ちの「ギャラガ」などは、ロード時間の短縮によりなくなってはいるのだが）しているだけに、これは期待していいかもしれない。婦人警官になった娘がSDになって、「マッピー」をプレイできる……なんてこともできるかも(笑)。背景に「鉄拳」の平八とかも表示されたりするらしいしね。

娘の性格から進路まで育ち方はプレイヤー次第!!

プレイヤーは生まれたばかりの女の子の親になり、その娘が25歳になって結婚するまで育てていくというゲームだ。育成ＳＬＧのような育て方とは違い、娘の成長の節目にクイズが出題されるという、今までにないシステムが面白いのだ。どんな問題に正解したかによって、または途中に起こるイベントや進路決定の際に、プレイヤーがどんな選択をしたかによって娘のパラメータは刻々と変化していくぞ。変化したパラメータや成長の度合いによって、娘のグラフィックもどんどん変わっていくのだ。そして最終的には30種類以上の職業へと就くことになる。キミが育てた女の子は、どんな女性へと成長するのかな？



▶プレイヤーの選択やどんな問題に正解したかによって、ポイントが８つのパラメータに振り分けられていく。



▼どのパラメータが上がるのかは、正解してみないとわからない。また、早く答えれば答えるほど、多くの養育費をもらえるぞ

すべての選択がパラメータに影響するのだ

ジャンルセレクト

▲こういった何気ないジャンル選択も、結果的にパラメータ変化に関わってくる。また、アーケードの１～４ボタンが◎ボタンなどに変更されているから、迷っちゃわないようにね。

イベント選択

▶ここで何を選ぶかによって、パラメータも変化する。娘の喜ぶ姿を見ていくのが楽しいと思えるようになったら、あなたも立派なパパです。

◀娘が成長するごとに、こういったイベントが発生する。ここでは、手持ちの養育費のことを考えて選択しなければいけないけどね。

進路決定!

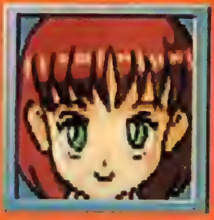
▲幼稚園、小学校、中学校、高校などの進路決定はプレイヤーが選ぶことができる。娘の成長タイプに一番大きな影響を与える選択だ。だからどのように育てたいかという方針をしっかり持ちましょう。ただし、選んだ後には難しい入学試験が待っているぞ。

東京ゲームショウにパパ候補殺到!?

東京ゲームショウ会場の中央奥にドーンと構えたナムコブース。人いきれをかき分けてやっとたどりつくと、ブース内はすでに活気づいていたぞ。『ガンバレット』や『鉄拳３』、『テイルズ オブ デスティニー』など魅力的なタイトルに囲まれて、『マイエンジェル』を発見！すでにかなりの数のパパ候補の人たちが、せっせとクイズに挑んで娘を育成している最中。こっそり近づいてプレイの様子を覗いてみると……なるほど、皆さん愛のある育て方をしていらっしゃる。中にはママ候補の集団もいて、思い思いの育て方でワイワイ盛り上がっていたぞ。さてゲームのデキだけど、開発中だけにまだ評価はできないけど、アーケード版と比べても質の低下はまったく感じられなかった。グラフィックも書き直しているだけあって、かなりキレイな印象を受けたぞ。会場内がものすごくうるさかったので、サウンド面はチェックできなかったけど、ＣＤのアクセスも気にならないし、全体的にサクサク進めることができた。これはホントに期待してＯＫだぞ!!

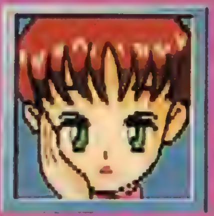
娘の成長タイプは４パターン

30種類の職業が選べるぞ!!



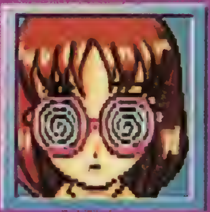
まじめタイプ

素直で女の子らしい、いわゆる普通タイプの娘。清く正しく、まじめな育て方をして、まじめそうな学校に通わせるとこのタイプになりそうだけど……。



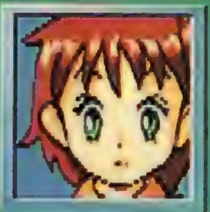
お色気タイプ

色っぽ〜く、そして魅力的な感性に長けたタイプの娘。でも度が過ぎるとケバケバしくなってしまう可能性もある。好みの問題なんだけどね。



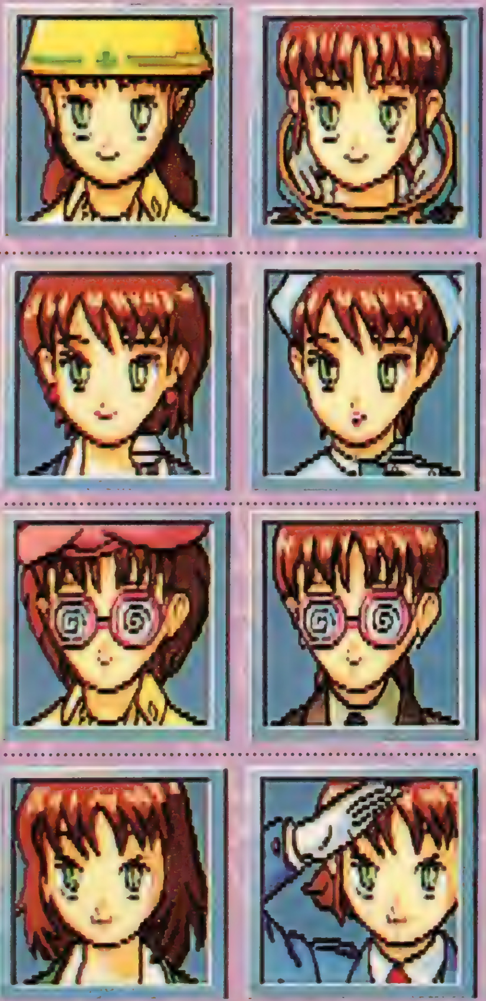
おたくタイプ

ぐるぐるメガネをかけた、マニアックな知識に秀でたタイプの娘。カルトな問題に答えられる親にこの子あり。ちょっと変わった娘に育てたい親におすすめ!?



わんぱくタイプ

たくましく強気なタイプの娘。しかしとにかく健康だから、娘にいつも元気でいてほしいと願う親にオススメ。逆境にも強いタイプかな？



▼円形のセットすべてが「マイエンジェル」という豪華さ。プレイしているのを見たところ、ＰＳのコントローラでもあまり戸惑わずに選択肢を選べるようだ。

爽快感抜群の競技型 3DガンSTG登場!!

このゲームは"ガンコン"専用なのだ!

『ガンバレット』に先駆けて発売される、同じくナムコの3DガンSTG『タイムクライシス』。このゲームに同梱されている専用ガンコントローラが"ガンコン"だ。『ガンバレットも、この"ガンコン"専用ソフトとなる。"ガンコン"は、従来のPS用ガンコントローラに比べて格段に精度が上がっていて、より本格的な射撃アクションが楽しめるようになっているのだ。なお、『タイムクライシス』と『ガンバレット』は、従来のガンコントローラには対応していないので注意が必要だぞ。ちなみに『タイムクライシス』は"ガンコン"同梱セットのみの発売となるが、『ガンバレットは別売りもされる予定になっている。

▶残念ながら、アーケード版のウリだったブローバック機能はないのだ

ガンバレット

ガンバレット

ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) ガンコン専用
発売日	未定		

アーケードで人気の高かった『ガンバレット』が、ついにPS化!手に汗握る、バラエティに富んださまざまな競技を完全移植し、さらにPSオリジナルモードも追加されての登場だ。新たに生まれ変わった3DガンSTGが、キミの挑戦を待つ!!

©㈱ナムコ

全部で48種類の競技がキミの挑戦を待つ!!

『ガンバレット』に用意されている競技は、全部でなんと48種類。これらの競技は４つの難易度ランクがあり、そのランクによってノルマが変わってくるのだ。ゲームは、これらの競技の中からランダムで４種類の競技が提示され、それをクリアするとまた４種類が提示……という具合に進んでいき、16ステージを終えるとオマケの最終ステージへと突入する。キミは、最終ステージまで到達し、夜空一面に華麗な花火を打ち上げることができるか!? 今回はステージの一部を紹介。

◀選択できるのは４つの難易度ランク。それぞれ、ノルマが異なるのだ。

ピラニアを撃て!

画面を右から左へとすごい勢いで泳ぐ大量のピラニアを、弾数無制限でガンガン撃ちまくる！ 射撃の正確さよりも、制限時間通してトリガーを引き続ける連射能力が問われる。

▲狙いを付けるより、とにかくガンガン撃ちまくれ！

見本と同じものを撃て!

初め、最上段に見本として１匹の動物が現れる。その後、一斉に登場するさまざまな動物の中から、見本と同じ動物を見つけだし、それを撃つ。瞬時の判断力が問われる競技だ。

▲あせって似た動物を撃たないように注意！

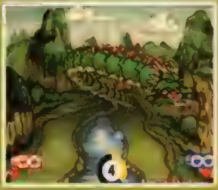
からくり屋敷から出現する忍者を撃て!

忍者屋敷の中で、さまざまなところから出現する"書き割り"風の忍者を撃ちまくる競技。思いもよらないところから出現したりするので、柔軟な思考で臨もう。

▲１度に多数のマトが現れる。パニックに陥るな！

ドラゴンを倒せ!

中国画風の背景の中を飛び回る巨大なドラゴン。このドラゴンの頭に弾を撃ち込み、倒すのがこの競技の目的だ。弾数制限がないので、ガンガン撃ち込んでやろう。



▲狙うはドラゴンの頭。しっぽの動きに惑わされるな。

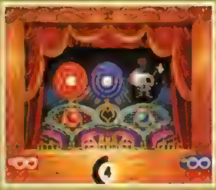
落ち葉を１発で狙え!

巨木に残った最後の一葉。ゆらゆらと落下するこの葉が地面につく前に、狙撃するのがこの競技だ。ただし、与えられた弾数は１発のみ。射撃の正確さ、思い切りの良さが重要。

▲チャンスは１回。この緊張感がたまらないのだ。

自分の色のマトを撃て!

バラバラなタイミングで立ち上がる３つのマトのうち、自分の色のマト（１Ｐは赤、２Ｐが青）だけを狙って撃つ競技。あせって関係ないマトを撃たないように注意！



▲とくに爆弾だけは撃たないようにしよう。

１発で３つの玉を壊せ!

画面内をバラバラのタイミングではね回る３つのボールを、１発の弾丸ですべて打ち抜く競技。ボールが重なるタイミングを読みとる集中力と、射撃の正確さが試される。

▲ボールの動きは単調。よく見れば簡単だぞ。

車を壊しまくれ!

一定時間内に画面内の車に弾丸をガンガン撃ち込み、破壊するのがこの競技の目的。時間内に素早くトリガーを引き続けるという、連射能力と根性が試される競技だ。

▲ただひたすらにトリガーを引く！ 腱鞘炎に注意!?

タコを撃て!

画面下に並べられたタコつぼから飛び出すタコを撃つ競技。たまにタコに紛れて爆弾が飛び出すことがあるが、これを撃つとワンミス。集中力と射撃精度が問われるぞ。

▲この競技もタコに紛れて爆弾が隠れている。慎重に。

PS版オリジナルモードも充実!

ＰＳ版『ガンバレット』には、アーケードの完全移植はもちろん、オリジナルモードも用意されている。さまざまな遊び方ができるのも、このＰＳ版の魅力なのだ。

トレーニングステージ

各競技を練習するモード。終了時には狙いの正確さ、早撃ち度、動体視力などがグラフで表示される。

パーティプレイステージ

１つのガンを順番に使いながら、複数プレイヤーで対戦ができるモード。ハンデなどもつけられるぞ。

PSスペシャルステージ

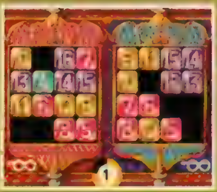
ポリゴンなどを使ったPS版オリジナルステージ。競技も新たに30種類ほど用意される予定だ。

クエストdeがんばれっとステージ

RPG風にストーリーに沿って進んでいくオリジナルモード。ボリュームもかなりのものになりそう。

数字を１から順番に撃て!

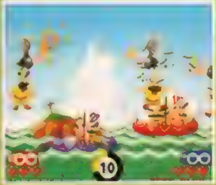
１から16まで順序バラバラに並べられたパネルを、数字の順に撃ち砕いていく。間違ったパネルを撃つと、そのパネルは一定時間撃ち砕けなくなってしまうので注意が必要だ。



▲難易度ランクが上がると、弾数にも制限が。厳しいぞ。

ハゲワシからオヤジを救え!

ハゲワシに吊られているオヤジを、下のゴムボートに落として助ける。ボートの位置とハゲワシを撃つタイミング、両方に注意しなければならない、見た目と裏腹に過酷な競技。



▲ボートの進路を先読みすることが重要だ。

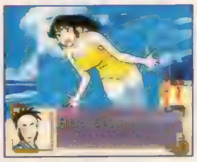
※画面は開発中のものです。

『ゼロヨンチャンプ』の魅力は……

その1 本格的なレース

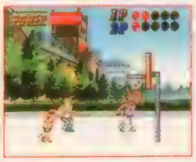
◀33種類のパーツで無数のチューニングパターンが可能に！ 自分の思いどおりの車に改良可能なのだ。

その2 ギャルイベント



◀なんと主要登場キャラ36人中、20人が女性！ 各パートナーごとの限定イベントもあるぞ。ムフフ。

その3 ミニゲーム



◀「日雇いバイト」としてプレイできるミニゲームは、お手軽に楽しめるものがてんこ盛りだ！

そして第4の魅力、それは…RPG!!

新城 翔
KAKERU SHINJO

高校時代は、バイクの「走り屋」だった主人公。卒業後、偶然出会った梶原なつきの影響を受け、〝ゼロヨンチャンプ〟になることを決意し、単身アメリカへ。全米大陸を舞台に、彼は再び走り始める!!

Zero4 Champ DooZy-J

ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ

ハチャメチャにいろんな魅力がつまったイケイケRCG『ゼロヨン』。その魅力を語るうえで忘れちゃいけないのが、なんと言ってもRPGだ。RCGなのにRPGがウリだなんて変かもしれないけれど、『ゼロヨン』と言えば、やっぱしRPGが楽しくて、スゴくて、バリバリでGO!? ストーリー中に挿入されている3本のRPGは、どれも豊富な魔法やダンジョンのほか、転職システムまでもが用意された本格的なものばかりだ。今作も大いに期待できるぞ!!

ところで 「ゼロヨン」っていったいナニ？

「ゼロヨン」とは、走行距離にして1／4マイル（約400m）を競うモータースポーツの一種である。複数の車が横一列に並んでスタートし、ゴールをめざしてただ一直線に突っ走る。レースの勝敗は、チューンナップされたマシンの性能とギア・チェンジの速さ、的確さによって90%決定するといわれている。本作では、ドラッグレース（ゼロヨンの正式レース名）主催団体「ビッグエンドレーシングチーム」の全面協力のもと、レースの臨場感がバッチリ再現されているのだ。

▶実写のゼロヨンが登場するオープニングムービーは必見！ 本物のゼロヨンの迫力がひしひしと伝わってくるぞ。

Zero4Champ DooZy-J
ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ

ジャンル	RCG	価格	¥6,800
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	5月下旬発売予定		

 ©1997 MEDIA RINGS CORPORATION

RPGは全部で3つ!!

ストーリーに挿入されているRPGは、幽霊退治や秘宝探し、ギャングとの対決など、超バラエティ豊かなのだ!!

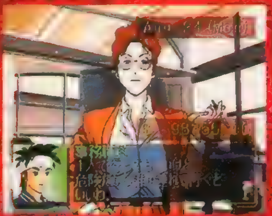
RPG 1

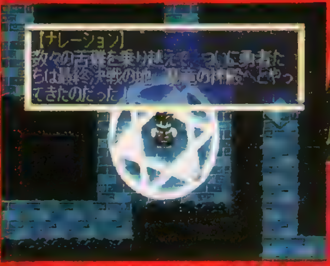
N.Y.での"日雇いバイト"は、なんと幽霊退治!

ゴーストブレイカーズ

このRPGは、ニューヨークのセントラルパークで幽霊退治の情報を入手し、「ゴーストブレイカーズ事務所」に行くと"日雇いバイト"としてプレイできるようになる。主人公は、最大3人までのパーティを組んでニューヨークの病院や地下鉄など、さまざまな場所に巣くうゴーストを退治していくのだ。

▼ゴーストブレイカーズ事務所に行き、一緒に戦う仲間を選んでパーティを結成したら準備OK。幽霊退治に出発だ!





▲このRPGは全部で5話から成り立って[illegible]

▲地下鉄を探索しているパーティの前に立ちはだかる、自称"メフィスト"と名乗るボス敵。ゴーストを捕獲する特殊技「バキューム」で立ち向かうのだ!

RPG 2

トレジャーハンターになって財宝を探せ!!

インディアの秘宝

▶最初に行く予定の都市へ移動できな[illegible]しかたなしに市内を探索していると、ヤンという人物と出会い…。

グランドキャニオンで「ヤン」というトレジャーハンターと出会うことで、「インディアの秘宝」が"週雇いバイト"としてプレイ可能になる。ダンジョン内のどこかにある秘宝を入手することが主人公の目的だ。ちなみにグランドキャニオンでは、レースのかわりにこのRPGをクリアしないと、次の都市に進むことができない。ダンジョン数は多く敵も強敵ぞろい。アンティークショップで役立つアイテムを買い揃えておこう。

◀ダンジョンには危険がいっぱい。体力回復アイテムは、きっちり取っておこう。

▼魔法攻撃だってもちろんあるぞ。かなり本格的なつくりになっているのだ。

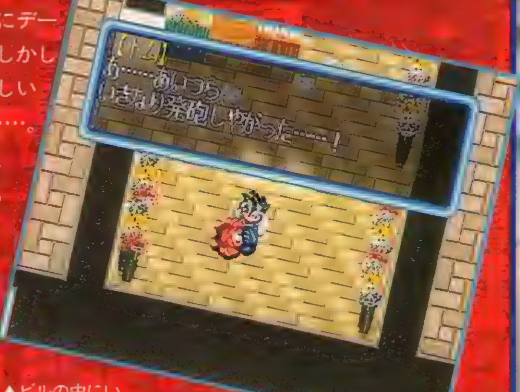
RPG 3

ウキウキ気分でデート中、突然起こったハプニング!!

摩天楼に響く銃声

シカゴにあるショッピングモールにデートに出かけた主人公とパートナー。しかし潜伏していたギャングによって、楽しいハズのデートが、一変してしまう……。このRPGは、他の2つとは異なり、デートイベントとして発生するのだ。しかし、その発生条件は……????

▶ギャングたちが潜伏するビルに、単身で乗り込んだ主人公。果たして……。



▲ビルの中にいる関係のない人にまで、無差別に攻撃をしかける非道なギャングたち。主人公に勝ち目はあるのか? すべてはキミにかかっているのだ!

ゲームの基本 DOWN TOWN

まず レースじゃなくて カーアクションなのだ！

秘宝の封印を解け！

強奪せよ！
キミの標的は、秘宝の封印を解く３つの鍵。これらの貴重品は、あるものは宝石店に飾られ、あるものはリムジンで運ばれている。

このゲームは、単に派手なクラッシュシーンが続出するだけのＲＣＧじゃないぞ。各ステージごとには目的が設定してあり、それをクリアしながらゴールを目指さなければならない。しかも、市街地を舞台にしたレイアウトなので走るコースはプレイヤー次第だ。時間内に目的を達成するには「どこをどう走るか」という戦略が必要。そして、この大胆なコンセプトは、しっかりと作り込まれた車の挙動や操作性といったリアルさによって支えられているのだ。ちなみに、タイムオーバー後はミッションクリアにならないが、走行不能になるまで自由な走行が可能だ。

手段を選ばぬ 非合法のプロフェッショナル

◀中華街の屋台を粉砕して走り去るダンプ。人の迷惑など知ったこっちゃない。

合法、非合法を問わず、どんな依頼でも達成する男。彼の道をふさぐ者は、すべて実力で排除されるだろう！

障害物は破壊!!

対向車、渋滞の車の列、歩道に置かれた電話ボックス。このゲームでは、さまざまな物が破壊の対象。でも、自車のダメージには注意しておこう。

ルートは自分で決めろ！

◀コースによっては、ランダムで状況が変わる。障害を避けるか、突破するかは、すべてキミの判断にかかっているのだ。

スゴイ車も使えるぞ！

◀選択できる車のなかには、バスやスクーターまである。もちろん、車種によって性能や操縦感覚も大きく違ってくる。

アクション映画のカーチェイスのように、障害物をなぎ倒しながら街を走り抜ける!! まさに爆走という言葉が似合う、ものスゴイゲームなのだ!!

RUNABOUT
ランナバウト

ジャンル	カーアクション	価格	¥5,800
メーカー	やのまんゲームス	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	５月23日予定		アナログコントローラ

RUNABOUT ランナバウト

警告
このゲームでの車の挙動や行動は
疑似世界のものです
現実世界でこのような行為は
大変危険ですので
絶対におやめください

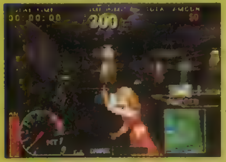
©1997 YANOMAN GAMES ©1997 CLIMAX

ステージ紹介 DOWN TOWN

そして さまざまな要素が盛り込まれた第1のミッション!

DOWN TOWN

最初のステージの見どころとなるポイントを紹介していこう。ここでは、ターゲットの〝ヒスイの像〟を手に入れ、時間内にブロードストリートを突破するのが目的だ。



◀ターゲットを強奪するデモムービーからステージが始まる。

ブロードストリート

海岸線のルートを突っ走り、高級住宅の並ぶブロードストリートを抜ければすぐにゴールだ。海岸線では、封鎖されたトンネルに入りバリケードを突破すれば、対向車にわずらわされずにすむ。

◀湾岸の高速道路は、対向車も高速で走ってくる。

中華街

碁盤の目状に入り組んだ狭い道に、屋台のたちならぶ雑踏。朝の中華街は、いつも混雑している。この街のあちこちに置かれたバッテリーを回収しないと、次の大邸宅の門を爆破できない。

▲レーダーマップを頼りに、バッテリーを回収

◀スクーターだけが通れる路地。

マイケル氏の豪邸

中華街で回収したバッテリーでリモコンを作動させ、有名人の大邸宅の門を爆破。庭ではパーティの真っ最中だが、失礼して通り抜けよう。

▲立派な門も、跡形もなく破壊。このまま裏口まで抜けていくのだ。

◀パーティ客を蹴散らそう。でも、調子に乗ってプールに落ちると走行不能になるぞ。

フォーチューンホテル

ルートの中央にそびえ立つ、豪華ホテルの敷地を通り抜ける。本館の左右を抜けるときには、ツアーの観光客を運んできたバスが道をふさいでいたりするから、前方の安全を確認して走ること。でも、わざわざ迂回するのがめんどうなときは、本館の正面からロビーに突入し、まっすぐに中庭をつっきるのも可。

▲ちょっと迷惑をかけるけど、こちらの進路上にいるそっちが悪い。

ステージをクリアするだけじゃモノたりない人へ…!

緻密なセッティングにテストコースも完備!

さらに走りを極めたい人のために、サスペンションやグリップバランス、ハンドルの切れ角まで調整できるセッティングモードが用意されている。専用のテストコースまであるという充実ぶりなのだ。

▲緻密にシミュレートされた操作性が可能にした、マニアックなセッティング。

◀テストコースには、さまざまなテストに対応するレイアウトがある。

スコア(?)&タイムアタック!!

当然ながら、タイムアタックのためのモードも完備。最短コースを探しながらのタイムアタックなどは、他のＲＣＧとは違った楽しさだ。また、メインのランナバウトモードでは、走行中に破壊したものにはすべて価格がチェックされ、その被害総額がカウントされている。この被害総額が高いと、ブラックリストに名を残すことになるのだ。どれだけ破壊できるか競うのも、このゲームならではの楽しみだぞ。

被害総額をカウント!

▲タイムアタックでは障害物を避けて走るという、高度なテクニックが必要になる。

◀被害総額を稼ぐには、高額の障害物を見つけて破壊する。普通じゃ考えられない楽しさだ。

このドキドキは止まらない！
恋に生きるか、
守護聖様といっしょに旅に出よう!
アンジェリークSpecial2
プレミアムBOX
~トラベルセット~
人気作家・栗本薫のファンタジックホラーで英語に接近！
女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下 蘭と美女・シェール。
彼らは何者?そして真理子に迫る危機とは?――マルチ作家・栗本 薫の原作が、
アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった!話題のマルチメディア英語体験ソフト。
●各巻 6,800円
マルチメディア英語体験ソフト
イングリッシュドリーム®
DARK HUNTER
ダークハンター
上巻本日発売
●下巻 5/30 発売予定
原作・栗本 薫／キャラクターデザイン・上條淳士
脚本・冠木新市／キャラクタークリンナップ・恩田尚之
英語教育監修・町田喜義（獨協大学教授）／英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood
㊤ 異 次 元 学 園
㊦ 妖 魔 の 森
マルチメディア英語体験ソフト
好評発売中
EMIT
イングリッシュドリーム®
赤川次郎の緊迫感あふれる物語、小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■ EMITバリューセット:15,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
PlayStation

もっと素敵に、アンジェリークワールド。

KOEI®

女王になるか？今度の試験はもっとドキドキ。

新女王の宣言で、再び行うことになった女王試験。今度の試験は次元回廊の向こうにある球体を育てること。この球体の正体は？ そして女王が候補を選んだ理由は？全て謎に包まれたまま、新たな女王試験が始まります。

最新作はお馴染みの守護聖様に加え、新キャラクターも登場。プレゼントや手紙のやりとりができる等、恋愛の楽しさもアップ。また駆け引きができる育成や、「性格」の採用等で面白さも倍増！魅力いっぱいになった"アンジェリークSpecial2"。あなたも早く会いに来て。

アンジェリークSpecial2

本日発売 7,800円

ネオロマンスゲーム

[キャスト]

ジュリアス	速水 奨	ルヴァ	関 俊彦
クラヴィス	塩沢 兼人	ヴィクトール	立木 文彦
ランディ	林 延年	セイラン	岩永 哲哉
リュミエール	飛田 展男	ティムカ	私市 淳
オスカー	堀内 賢雄	エルンスト	森川 智之
マルセル	結城 比呂	メル	冬馬 由美
ゼフェル	岩田 光央	謎の商人	真殿 光昭
オリヴィエ	子安 武人	女王	白鳥 由里
		ロザリア	三石 琴乃

[キャラクターデザイン] 由羅 カイリ [音楽] 鷲生 千夏
[アニメーション制作] 株式会社メディアビジョン

育成も恋愛も、この1冊で思いのままに！必携ガイドブック。
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide RUBY PARTY・監修 A5判 定価：本体1,165円＋税 4-87719-446-0

旅のお供にぴったりの、素敵なグッズをゲームソフトと1つにしました。
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを愛するあなたも、必携のセットです。

セット内容

- アンジェリークSpecial2 ●トートバッグ
- フェイスタオル ●ミニ裁縫セット
- 缶BOX ●ハミガキセット ※ソフトの内容は変わっておりません。

本日同時発売 9,800円

乱世の覇者たちの人生から歴史に触れる！マルチメディアだから楽しめる画期的ソフト。

マルチメディア歴史体験ソフト

ゲーム日本史® 革命児一織田信長

本日発売 6,800円

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■"PlayStationマーク"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄®

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

KOEI

激しく、強く、鮮やかに。

英傑達が、牙を研ぐ。息をもつかせぬ、格闘・三國志。

関羽の青竜刀が閃き、張飛の蛇矛がうなる――三國志の名武将たちが、3D格闘で激しい火花を散らす!
キャラクターはフルポリゴン、モーションキャプチャーによるなめらかな動作で、強烈な打ち合いが、
圧巻の連続技が展開する。その名も"三國無双"――そう、覇者はただ一人だ。炎の闘志を今、その手の武器に込めて。

各キャラクターには"気合いゲージ"が用意されている。この気合いが満ちる時のみ出せる技がある――それが無双乱舞だ。きみもこの強さと美しさに挑んではしい。

赤壁をはじめ、三國志に名高い場所がゲームの舞台として登場。武将たちの白熱する闘いを、一段と盛り上げる!

趙雲の「円月輪」や関羽の「龍竜雷撃覇」など英傑たちが繰り出す技は華やかで、しかも力強さにあふれ、見る者の目を奪う!

三國無双
SANGOKU MUSOU

好評 5,800円 発売中

好評発売中 [三國無双] 関連商品
連続技の数々を伝授!必読のガイド。**三國無双ハイパーガイドブック** ω-Force・監修 A5判 定価:本体1,000円+税 4-87719-462-2
対戦に欠かせない、より高度な技を紹介! **三國無双コンプリートファイル** ω-Force・監修 B5判 定価:本体2,000円+税 4-87719-466-5
闘いを彩ったサウンドのすべてをこの1枚に! **三國無双オリジナル・サウンドトラック** 価格2,200円(税込) KECH-1111

Produced by ω-Force OMEGA

好評発売中/KOEIのPlayStation版ソフト

WWIIゲーム
提督の決断III®

今、描かれる新たなる海戦史。
ウォーSLGは、至高の域へ。

超弩級ウォーSLGの第3弾、ついに始動!海上・空で展開する戦闘、前作を凌駕するデータ量等、さらに進化して現れる!!

好評 9,800円 発売中

初心者から上級者までプレイに役立つ情報を凝縮! 4-87719-461-4
●提督の決断IIIハイパーガイドブック シブサワ・コウ監修 A5判 定価:本体1,165円+税

正社員募集
①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業 ⑩法務 ⑪経理・財務(管理職候補含む)
※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格/①専門卒以上22〜36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('95実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、③〜⑤を希望される方は作品(5点以内)をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:三村・兵士(ヒョウド)

光栄が命を吹き込む、新たなる三國志。

三國志――武に長けた者、智に秀でた者、義に厚い者をはじめ様々な人々が、大陸に覇を唱えんと戦いを繰り広げた興亡の記録。
長い歳月を経てなお、人々の心をときめかす物語になり、今、その物語は新たにゲームへと生まれ変わる。
耳をつんざく剣戟の響き、白熱の武器格闘『三國無双』。大陸統一への道程、本格歴史SLG『三國志V』、『三國志リターンズ』。
名軍師の劇的な生涯、迫真のシミュレーションRPG『三國志孔明伝』。
あなたはどの三國志世界から体験するか。限りない興奮と感動のドラマが待っている。

SLGとRPGの華麗なる融合で描く、稀代の智将・孔明の劇的な生涯とは――

天才軍師・孔明の鮮烈な生きざまにゲームで触れる!ムービーの使用、人気声優の出演など演出は臨場感満点。新ドラマティック三國志、いよいよ登場。

●声の出演:草尾 毅、掛川裕彦、山崎和佳奈、増谷康紀 ほか

好評 7,800円 発売中

英傑伝シリーズ

三國志 孔明伝

戦場マップをはじめ必須の情報を余さず披露!
●三國志孔明伝ハイパーガイドブック フクザワ・エイジ監修 A5判 定価:本体1,165円+税 4-87719-435-5

広大な大陸の覇者は誰か。本格歴史SLGのベストセラー。

今回は英傑達を陰で支えた民が大陸統一の鍵を握る!新要素の陣形や強化された担当官システム、さらに美麗なグラフィックがゲームを盛り上げる!一段とスケールアップした人気シリーズ最新作。

好評 9,800円 発売中

歴史シミュレーションゲーム

三國志V

「三國無双」「三國志孔明伝」プロモーションムービー収録

ゲームシステムから歴史背景まで、キーワードで「三國志V」の世界を解剖!
●三國志V事典~THE FINAL KEYWORDS~ シブサワ・コウ監修 B6判 定価:本体1,456円+税 4-87719-412-6
武将データ一覧、全戦場マップなど情報満載!必携の攻略本。
●三國志Vハイパーガイドブック 上・下巻 シブサワ・コウ監修 A5判 定価各:本体1,165円+税 (上) 4-87719-406-1 (下) 4-87719-407-X

その姿を一新し、今よみがえる――歴史SLG不朽の名作、初代・三國志。

好評 6,800円 発売中

三國志 リターンズ

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 覇王伝®

歴史シミュレーションゲーム

the Best

好評 2,800円 発売中

PlayStation the Best

本格派歴史SLGの定番ソフトが、待望のベスト版へ――!

戦国時代の「論功行賞」の制度を取り入れて、乱世をリアルに再現した大ヒット作"覇王伝"が、ついにベスト版で楽しめる!

PlayStation™

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

PlayStation

hector Playing Interface

ボクの部屋で、星を見ないか。

RIOT STARS

新世代正統派シミュレーションRPG［ライアット・スターズ］

プレイステーション用ソフト 希望小売価格6,800円（税別）

1997.5.2 COMING SOON

ただ今、予約キャンペーン実施中！

RIOT STARSの
魅力やシミュレーションRPGの操作方法をご紹介する、
ガイドブックと体験版ソフトを無料配布中!!

ガイドブック（コミック版）

予約キャンペーン応募用紙つきガイドブックを
お近くのプレイステーション取り扱い店全店で配布中。

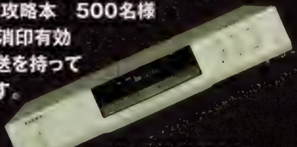
体験版ソフト（20,000枚限定）

お手元のプレイステーションで新世代のグループバトル、キャラクター育成など、
RIOT STARSのデモプレイが体験できます。
株式会社 ヘクト宛にハガキ、FAX、もしくはインターネットでお申し込みください。
また全国のプレイステーション取り扱い店でも配布中。
（詳しくは各店頭にてお問い合わせください。）
オリジナルサウンドトラックCDも発売予定。ご期待ください。

発売前に予約して、話題のDVDをゲットしよう!!

予約キャンペーン実施中

RIOT STARSを店頭で予約していただいた方の中から抽選で
豪華賞品をプレゼント。お近くのプレイステーション取り扱い店に置いてある
RIOT STARSガイドブック中の応募用紙に記入のうえ、
〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
株式会社ヘクト　キャンペーン係まで郵送でご応募ください。
抽選で下記のプレゼントが当たります。
1等「RIOT STARS賞」　DVDプレイヤー　5名様
2等「プレイステーション賞」　MDウォークマン　20名様
3等「ヘクト賞」　RIOT STARS 公式攻略本　500名様
締切り1997年5月1日（木）消印有効
なお当選者の発表は賞品の発送を持って
かえさせていただきます。

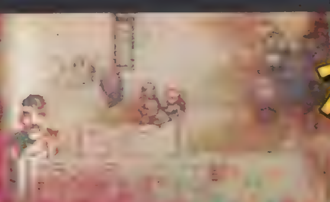


1等「RIOT STARS賞」
TOSHIBA DVDプレーヤー

株式会社 ヘクト
〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE.03-3956-2719　FAX.03-3956-7002　HomePage:http://www.TokyoWeb.or.jp/HECT/

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

ゲーム雑誌最強の攻略ページ



アランドラ

FFⅦ

FFⅣ

プリンセスメーカー

DOKIDOKIプリティリーグ

新テーマパーク

爆れつハンター

ブシドーブレード

トゥームレイダース

アランドラ

丁寧に作られた良質A・RPGを大攻略（マップ紹介&ダンジョン攻略）。これさえあればプレイに没頭できるぞ！

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月11日（発売中）		

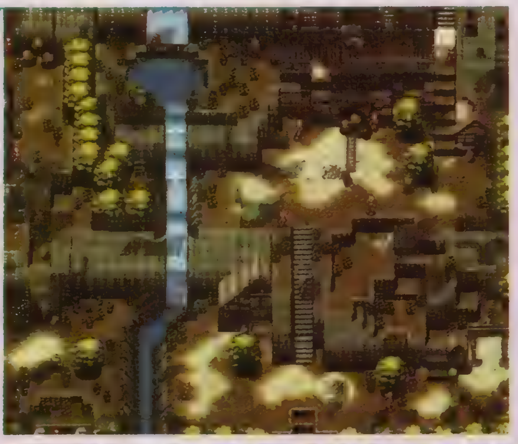
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

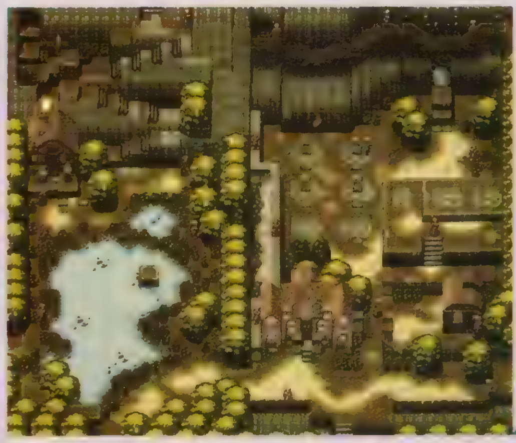
ついに発売された期待のA・RPG『アランドラ』。今までは発売前ということもあって細かい内容には触れられなかったけれど、ようやく大々的に記事にできて、担当者としても喜んでいます。今号では今までできなかった分、12ページの攻略＋はじめて物語というスペシャル版でお送りしていますし（笑）。なお、下のマップでは開いている宝箱と閉まっている宝箱があるけれど、これは私のデータがそうなっていたから。すべての宝箱は閉まっていますので、念のため（……ごめんなさい）。（ウォルフ）

イノアの村近郊マップ

冒険の拠点となるイノアの村と、その周辺のマップをまとめて紹介しよう。これさえあれば迷わずに冒険できるはず！

イノアの炭坑エリア



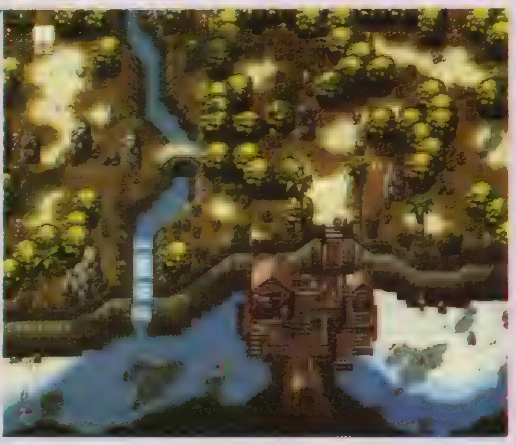


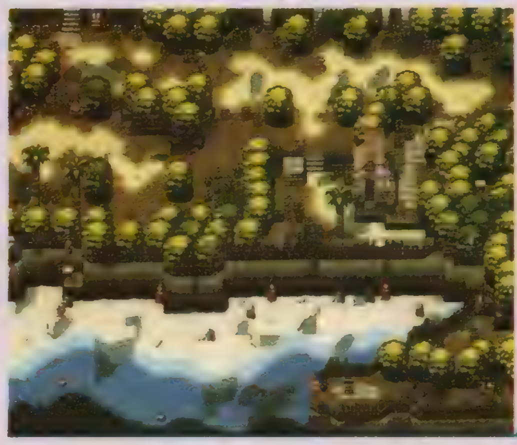
教会エリア

雷王像エリア

イノアの村エリア

ハヴァンの家エリア



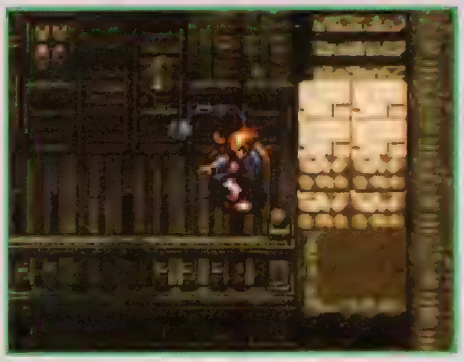


岬エリア

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

最初からすべての場所に行けるわけではない

特定のアイテムを持っていないと進めない場所も少なくない。マップに掲載されているからといって、その場所に行けるわけではないというわけ。ただし、ぐるっと遠回りすることで先に進める場合もある。下のマップをよく見て、各マップがどのようにつながっているかをチェックしておこう。なお、下のブロック分けは、ＣＤをアクセスしないですむエリアごとにまとめてある。※エリア名は便宜上つけたものです。



▲比較的はやいうちに入手できるチェインスロー。この武器は、白いブロックを壊すことができるのだ。

▲マーマンブーツがあればこのように橋からダイブすることができるようになる。この川はどこにつながっている？

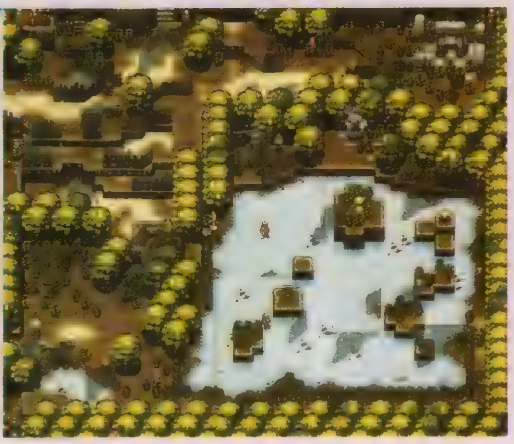
水車小屋エリア

砂漠エリアその2

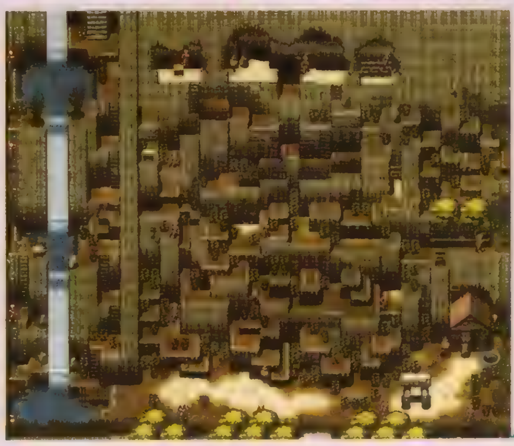
ターラスの館エリア

砂漠エリアその1

沼地エリア



登山口エリア



ダンジョン攻略

ゲームの序盤～中盤にかけて登場するダンジョンをまとめて紹介しよう。具体的なクリア方法はあえて書いていないけれど、十分参考になるはずだ。

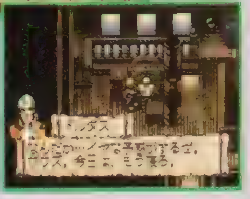
1 クラーク号

アランドラを初めて操作する場所だ

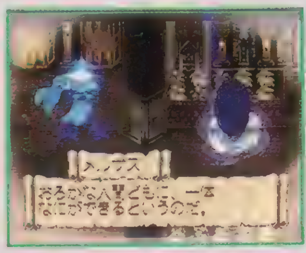
ゲームが始まるといきなりこのシーンになる。はしごを登ったり、船室にある木箱を持ち上げてから投げつけたり、甲板上をダッシュしたりと、基本操作を今のうちにチェックしておこう。

ここでは、すべての乗組員に話しかけよう。嵐に襲われた後は、壊れた壁を通り抜け、隣室から脱出すること！

◀まずは全員に話し掛けよう。アランドラは夢に導かれてこの船に乗ったのだ。



▶みんなと話し終えるとドルダス船長は操舵室に移動し、このセリフをいうぞ。



◀船室で見た、生々しい夢。このメルザスとはいったい何者？

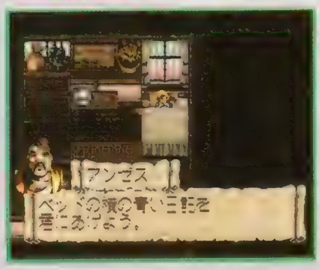
◀最終的には嵐に巻き込まれ、クラーク号は大破してしまう。

2 イノアの村

ここが冒険の拠点となる場所だ

アランドラが流れついたのは、彼の目的地でもあったイノアの村だった！　今後の拠点となる場所だけに、どこに誰の家があるのかしっかりとチェックしておきたい。

次になにをすべきなのかは、セクタスに会えば判明するぞ。



▲ここで初めてセーブできるようになる。冒険に出かける前には、必ず立ち寄ろう。

▲この村の住人は、特殊な力を持っていることが多い。彼女もそんな人のひとり。

▲セクタスを呼びに行くよう頼まれる。実質的な冒険の始まりといっていい。

3 ターラスの館

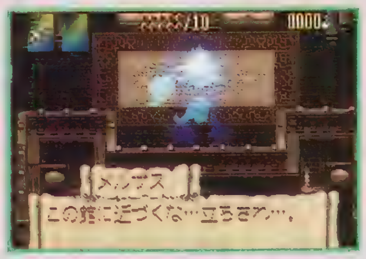
最初に挑むことになるダンジョン！

悪夢に捕らわれてしまったワインズを助けるには、夢に関する情報を集める必要があると判断したセクタス。彼の依頼を受け、アランドラはターラスの館に手掛かりを探しに行くことに…。

アランドラにとって最初に体験するダンジョン。マップが狭く、難易度も低いので、楽にクリアできるはず。

◀入ろうとすると敵が襲ってくる（ノーダメージ）。

▶館の中には様々な仕掛けが……。鍵を探してこよう。



▲船室での夢にも出てきた謎の人物メルザス。しかし、警告を受け入れるわけにはいかない。

◀目的の品を入手。アランドラに関する情報もある？

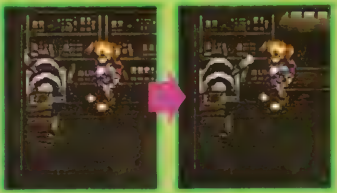
ダンジョン内の仕掛けの使い方をここで覚えておこう！

様々な仕掛けを効果的に作動させないことには先に進めない。幸いなことに「ターラスの館」には基本的な仕掛けが一通りそろっているので、ここでその使い方を練習しておこう。スイッチやレバーを見つけたら、とりあえず踏んだり攻撃したりするといい。そして効果を確かめ、必要に応じて作動させていくのだ。

▲頭上から岩や鉄球が落ちてくるトラップ。足元の影を見逃すな！

◀スイッチの上にタルを乗せて扉を開けよう。

▲敵を全滅させることで仕掛けが作動することも。宝箱が現われた。

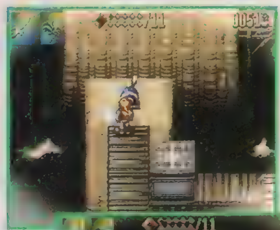


◀レバーを動かすためには、このように武器で攻撃してあげればいい。本棚の奥に隠し通路が出現したぞ！

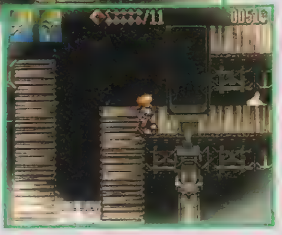
4 ワインズの夢

モンスターとの戦闘&頭を悩ませるトラップの複合技

あちこちにあるブロックがジャマをしているが、これはレバーを入れることで移動させられる。行く手を阻まれたらレバーを探し、攻撃しよう（場合によっては遠回りするように進まないとダメな場合もある）。他の主な注意ポイントは右の写真の通り。なお、右上のエリアに入ると出口を塞がれてしまうが、現われるモンスターをすべて倒せば扉は再び開く。あわてずに戦闘に集中しよう。ワインズの元までたどり着いたらボス戦だ！



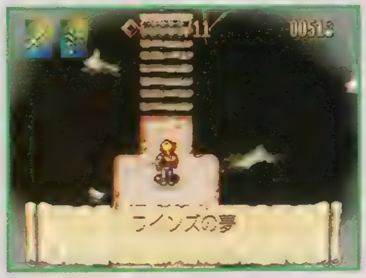
◀このレバーを入れて、ブロックを移動させよう。



▶目の前のアーチの下も通れる。惑わされるな！

▲左の通路は2択。間違った方を通るとブロックが現われ、行き止まりになる。スイッチを踏めばブロックは消えてくれるぞ。

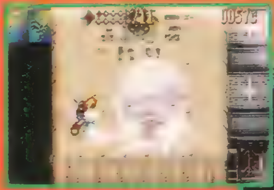
▲アランドラはまどろみの一族であることが判明。他人の夢に入り、悪夢と戦えるのだ。



▲最初に入ったのはワインズの夢の中。画面の四隅がぼやけているのが夢の中である証し。

BOSS ビーンノイドキング

アランドラが初めて戦うボスキャラは、大きな大きなスライム状のモンスター。こいつはある程度のダメージを与えると4体の中ボスに分裂する。この中ボスはさらに4体のモンスターに分裂するため、無差別に攻撃を仕掛けると敵の数を増やすことにつながってしまう。中ボスになったら1体ずつ集中攻撃していこう。



▲かなり接近しないとダメージを与えられないので注意！

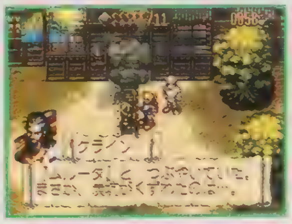
▼中ボスに分裂したところ。ここからさらに分裂するぞ。

5 オーレンの悪夢

炭坑が崩れた原因を探るため、オーレンの夢の中へ…

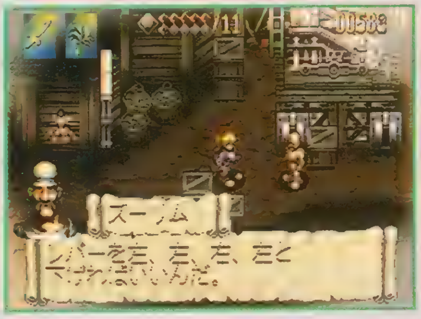
この次に行くことになる「イノアの炭坑」の予行演習的なダンジョン。やることは少ないし、モンスター（猿のようなムルータ）との戦闘も楽に勝てるはずなので、気楽に挑戦しよう。ただしエンジンの動かし方だけはしっかりと覚えておくこと！

▲祈りを捧げるアランドラ。みんなが悪夢から開放されますように……。

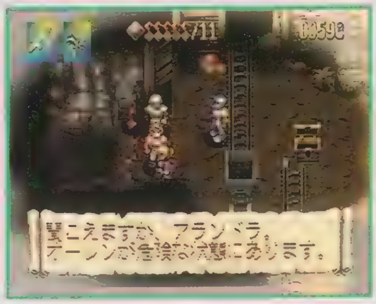


▲何人かの村人が作業をしていた炭坑が崩れた。モンスターの仕業？

◀トロッコを動かすためにはエンジンを動かす必要がある。動力室は入ってすぐ右に位置しているから、すぐに行って、エンジンを動かしてもらおう。



▲エンジンの動かし方を教えてくれるズーリム。今すぐに必要な知識ではないけれど、覚えておくと後で役立つぞ。彼が実際に動かすシーンもよく見ておこう。



◀モンスターを蹴散らした後、急にオーレンの状態が悪化してしまった。アランドラが現実世界に戻ってこれなくなる前に、早く脱出しよう。

6 イノアの炭坑

トロッコの使い方が鍵になるぞ

入口の岩を炸裂弾（アンゼスから内緒で入手）で壊し、炭坑に入ろう。入口付近のマップは「オーレンの悪夢」と同じだが、中はかなり広いので迷わないように。

炭坑ではトロッコが移動手段として使われている。とはいえ、最初のうちは動かせないし、ルートも限られているため、これらをいかにして作動させるかが問題となってくる。あやしい場所を見つけたらどんどん炸裂弾を使ってみよう。なお、大作業場の中央にあるワープからは体力＆魔力回復とセーブができる場所に行けるぞ。

◀白い岩は炸裂弾で破壊することができる。ここから下へ。

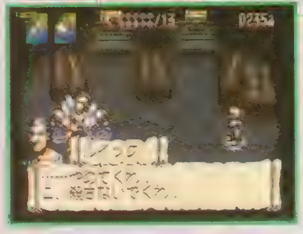
▶岩が落ちてくる小部屋。タイミングを見て走り抜けよう。

▲レバーを入れることで、トロッコのレールを自在に切り替えることができる。

▶ムルータの王、ザザン。ここでは戦うことなく、去って行ってしまう。

◀昇降機を作動させるためには、レバーを入れるだけではダメ。何度かジャンプして踏んでみよう。

ルイック



▲階段を塞いでいる岩を炸裂弾で壊し、下へ。そこでムルータに襲われているルイックを見つけることができる。

ヌインダ

▲彼のいる場所へはトロッコの支線用動力を入れないとたどり着けない。ムルータ戦の後、彼の死体から鍵を入手。

ズーリム

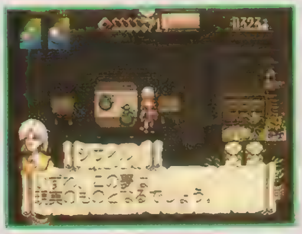
▲大作業場の奥にいる。彼の近くにある鍵を使うことで、大作業場のトロッコのレール切り替えが可能になるぞ。

7 賢者ラアの地下墓所

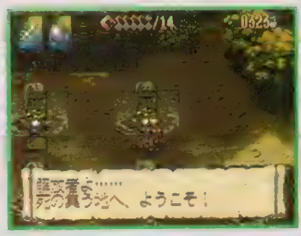
謎解きがメインのダンジョンだ

アランドラに解放者としての力があるのかが試される場所。試そうとしているのは、彼の夢に再三出てきた賢者ラアだ。

このダンジョンにはモンスターとの戦闘もあるが、それ以上に謎解きが前面に出てきている。パネルなどに書かれたメッセージを元に自力で道を切り開こう（ちなみに、レバーをどちらに入れるのか、スイッチをどのような順番で作動させるのかは、ほとんどメッセージの形で提示されているぞ）。このゲームの上方向は、北に固定されている。太陽が出てくる方角も地球と同じ設定になっているので、それを元に読み解いていこう。



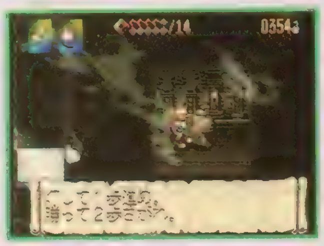
◀赤い目の少女シヴィル。最初からのアランドラの味方だ。



◀炭坑員に別れを告げるために訪れた墓で彼を呼ぶ者が！

▲5人の賢者に礼を示さなければならない。重要なのは語りかける順番だ。

◀敵を全滅させたら上にキラキラと光る場所が出現！

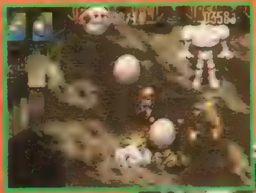


▲この謎が解けないことには墓所から永遠に出られない。「1歩」の単位が問題。

◀プレートの端に立っていれば、鉄球には当たらない。

BOSS アースエレメント

直接的な攻撃手段は持たないが、大きな岩をアランドラ目掛けて落としてくる。斬っては逃げるヒット＆アウェイ戦法で戦っていこう。岩の影をよく見ることが大切。



◀アランドラを追いかけるように岩を落としてくる。逃げ回ろう！

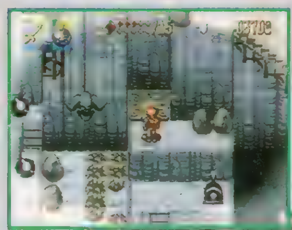
▶自分を中心に放射状に岩を落とすことも。瞬時に逃げ道を見つけださないと巻き込まれるぞ。

8 ボージスの夢

戦闘も、仕掛けもかなりハードだ！

ボージスを助けるために夢に入ったアランドラ。しかしサーティという女性が現われ、ボージスを連れ去ってしまう。早く追いつき、奪い返したいところだが、ダンジョンがかなり複雑なため、思うように先に進めない。ここはあせらずに、じっくりと仕掛けを解除していこう。光っているドラゴン像の玉を攻撃すると、ブロックを入れ替えることができる。この仕組みを利用し、少しずつ先に進もう。あるアイテムを使えば、レバーを遠隔操作（時間差押し）することも可能だぞ。

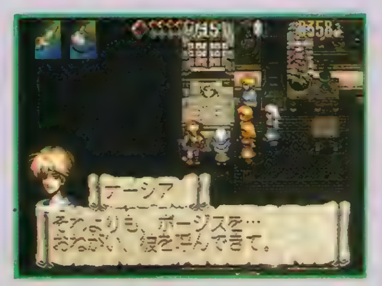
▲岩を動かすとはしごが出現する。うっかり見落とさないよう注意！



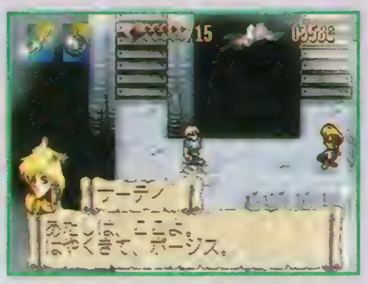
◀このワープポイントまでたどり着くのがひと苦労。サーティはどこだ？

▶ここに来れたらセーブしておきたい。体力や魔力も回復しておこう。

▲ドラゴン像の玉を攻撃するとブロックが入れ代わるのだ。



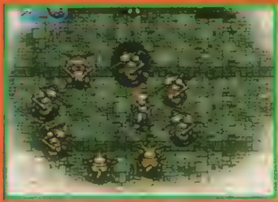
▲ボージスと共に倒れたナーシア。このイベントには、彼女も大きく関ってくるのだ。



▲ボージスをとりこにし、夢の世界に閉じ込めようとするサーティ。彼女を追い詰めろ！

BOSS Pゾルジア（サーティ）

ボージスを奪いに来たアランドラに、サーティが姿を変えて挑んでくる。追い詰めたと思っても姿を消し、別の場所に現われるため、なかなかダメージを与えることができないだろう。しかしあきらめずに追い回そう。画面の中央付近にいるようにすれば、どこに出現してもすぐに攻撃できるはず。根気よく戦おう。



▲取り囲むように攻撃してくる。しかしそのほとんどは偽物。本体を攻撃しないと効果はないのだ。

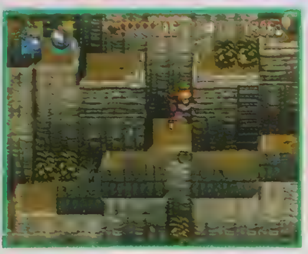
▲消えながら弾を撃ってくることも。どこに現われるかわからない点がやっかい。

9 デジナ砂漠

砂漠を越え「いにしえの神殿」へ！

砂漠内で手に入るサンドケープがないと西からは入れない。面倒でも南下し、崖を登っていこう。その際、崖下にある道具屋で防具や命の器を買っておくと冒険が楽になるぞ。サンドケープを入手したら竜巻でワープ！　その後はシヴィルの「風の流れに逆らうことなく進んでゆけば、必ず道は開けるわ」というセリフを思い出せば問題ないはず。風圧のせいで、ジャンプの軌道が変わってしまう点には注意しよう。

▶新武器のチェインスローは白いブロックを壊すことができる。

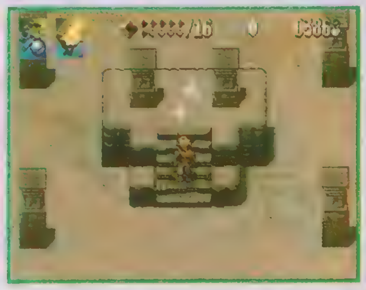


▶砂漠へ入るには、南東の崖を登っていくしかないのだ。

▲砂漠のある場所では竜巻の力を借りてワープができる。これを利用しないと神殿に行けない。

▶砂場ではジャンプ力が落ちるが、足元が硬ければ問題なし。

◀北西のほこらでサンドケープを入手。これで先に進めるぞ。



▲光っているのが「いにしえの神殿」の入口。ここまで来るには、謎を解く必要があるのだ。

10 いにしえの神殿

前半戦最大の山場は、パズル要素の強いこのダンジョンだ

まず最初にすべきことは、この神殿の４人の守り手（石像）に会うこと。そのためには、それぞれの部屋に仕掛けられたトラップを解除し、神殿の奥へと入って行かねばならない。

ここでよく出てくるのが「４種類のブロックを対応するプレート上に置く」という仕掛け。ブロックは隠されていることも多いから、まずは４種類すべてを見つけだすところから始めよう。ブロックをプレートに置く前に足場として使うこともあるから、あわてて使っちゃわないように。

▲太陽、月、星、水滴の４つのブロックをパネル上に置こう。太陽のブロックはここにあるぞ。

▲足場をうまく利用してスイッチを入れよう。タルはスイッチを入れる道具として使おう。

▲神殿に入ってすぐの場所に玉座がある。このガイコツがこの神殿の主なのか？

▲右のフロアに登るにはブロックを利用して階段を作るといい。プレートには後で置こう。

▲レバーを入れると鉄球とタルが落ちてくる。真下にいれば、勝手につかまえてくれるのだ。

11 海岸線の洞窟

白いブロックを壊しまくろう！

続いて「海岸線の洞窟」と呼ばれるダンジョンへ。ここにはチェインスローで壊せる白いブロックがたくさんあるので、面倒くさがらずに壊して回ろう。というのも、このブロックの影に入り口が隠されていることがあるからだ（ただし、このブロックで階段を作らないと進めない場所もあるので注意！）。

ダンジョン内のあちこちにあるレバーを入れると、移動プレートが出現する。このプレートはすぐに壊れてしまうので、出したらすぐ跳び乗って先を目指そう。

このダンジョンではマーマンブーツというアイテムが手に入る。これがないと水の中に行けないので、忘れずに取っておくこと。

BOSS スケアフェイス

水のお化けスケアフェイスは、神出鬼没。どこに現れるかわからないので、常に動き回りつつ戦っていくといい。

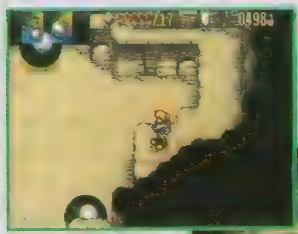
▲この弾は武器で攻撃することで消せるのだ。

▲無数の触手を伸ばし、攻撃してくることも。

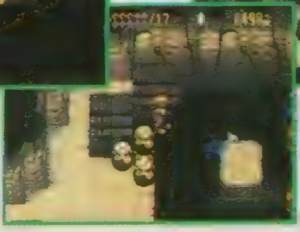
▲レバーを入れたらすぐに渡ろう。のんびりしていると落ちちゃうぞ！

▲ダイヤの形をした石を見つけたら武器で攻撃し、スイッチを入れよう。この石は合計３つある。すべての石を攻撃しないと先に進めないのだ。

◀浅瀬を泳ぐことができるようになるマーマンブーツ。これを入手しないと水の中に入ることができない。なんとしても見つけ出すべし！



◀柱を壊し、足場になるよう鉄球を解き放とう。

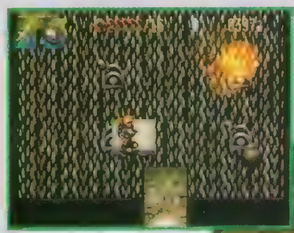


▶ツボを足場にしてジャンプしよう。ツボを壊してしまったら一度出てからやり直すこと。

▲転がる岩の上に乗り、スイッチを目指そう。鉄球は奥の足場を利用することで避けられる。

ここでは初登場となる仕掛けについて紹介していこう。２階の左には床に目が描かれている部屋がある。閉じている目の上を通る分には問題ないけれど、見開いた目の上を通ると出口の扉が閉まってしまうので、ルート取りには十分気をつけよう。

４人の守り手に会った後の仕掛けは、さらに複雑になっている。太陽、月、星、水滴の４種類のブロックが登場するのは同じだけれど、プレートにも仕掛けがほどこされているから注意するように。プレートがひとつしかない部屋ではブロックを積み上げる必要がでてくる。積む順番も決まっているから、周囲にあるメッセージを覚えておかないと永遠にクリアできなくなるぞ！



◀プレート上から炸裂弾を落とそう。デモにも登場したシーン。

▶このプレートはルーレットになっている。タイミングよくブロックを置かないとやり直すハメに。

▲スイッチを押すと、一定時間だけブロックが持ち上がる。穴に落ちないよう素早く移動しよう。

BOSS アースエレメント&スパイクバンテージの大群

アースエレメントは「賢者ラアの地下墓所」のときと同じ攻撃しかしてこない。ここまで来れたなら、難なく倒せるだろう。

最後に戦うことになるスパイクバンテージも、基本的にはザコ。ただ、数が多いので、気を抜いているとやられてしまう。何匹ものスパイクバンテージに取り囲まれないように戦おう。

▲岩を落としてくるアースエレメント。岩の影に注意！

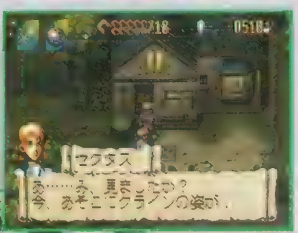
▶スパイクバンテージ戦。動き回りつつ戦っていこう。

12 クラインの悪夢

氷柱を使ったパズルが満載のかなり悩まされるダンジョン

冬景色のダンジョン。地面には氷と化した雪が積もっているため、移動しづらいのが特徴だ（あちこちに鉄球が置かれている関係で、無駄なダメージを負ってしまうことも少なくない）。さらには、持ち上げることのできる氷塊と、そうでない物が混在しているため、判別できないうちは行き止まりに思えてしまうこともある。氷塊を見つけたら、ひとつずつ実際に持ち上げて確認していこう。

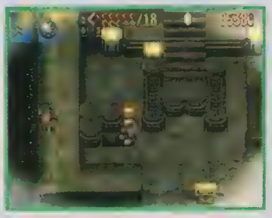
屋内は、それに輪をかけて難しくなっている。氷柱を使ってスイッチを入れていく必要があるのだが、その手順がかなり複雑になっているからだ。この氷柱を押すと、障害物に当たるまで滑って行ってしまう。間違った手順で押してしまうと最初からやり直さなくてはならなくなる場合も多いため、頭の中でシミュレートしてから動かすようにしよう。



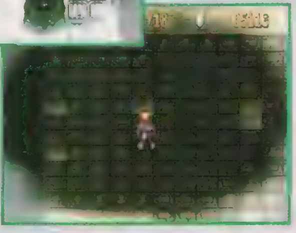
▶クラインを追いかけるアランドラとセクタス。だが、３回彼の姿を見たところで追跡を断念するハメになる。

▶岩はレバーの向きに転がっていく。タイミングよく切り換えて岩を運ぼう。

◀入り口の三叉路の先にはスイッチが……。３つとも入れると扉が開く。



◀この部屋では穴に入ることでスイッチを出現させることができる。



▶床に矢印が描かれている。一度乗るとその方向に勝手に移動してしまうため、どこに乗るかよく考えよう。

◀氷柱をうまく利用してスイッチを入れよう。かなりパズル性の強い仕掛けだ。

▶氷柱は障害物に当たるまで移動し続ける。動かす順番が重要になってくるぞ。

BOSS デモンズゲート&モンスター化したクライン

クラインの夢に出てくるボスはデモンズゲート。モンスター（ビーンノイド）を呼び出したり、あらゆる物を吸い込んで吸収しようとしたりする、かなりの強敵だ。炸裂弾を飲み込ませて、ダメージを与える戦法でいこう。

現実に戻ってからも、モンスター化したクラインとの戦いが待っている。

▲自らの腹に敵を飲み込み、ダメージを与えるデモンズゲート。どう戦う？

▲獣に変身したクライン。ただし見た目とは異なり、かなり弱いのだ。

13 リザードマンの洞窟

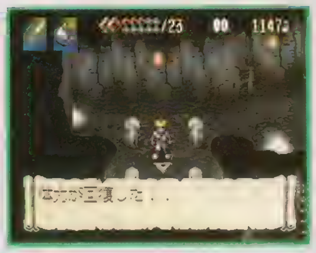
次から次へと現れる敵に注意！

洞窟名の通り、何十匹ものリザードマンが出てくる洞窟だ。彼らはガードが固いため、正面から攻撃していてはなかなか倒すことができない。炸裂弾を投げておき、そこに追い込むように攻撃するといいだろう。

ダンジョン内の仕掛けは、シンプルな物が多い。しかし、ことあるごとにリザードマンが出てくるので、残り体力には常に注意を払うようにしよう（危なくなったら回復ポイントにワープし、ついでにセーブするクセをつけておくといい）。敵の全滅がクリア条件になっている部屋が多いので、体力回復アイテムをたくさん用意しておこう。

◀スイッチを踏むと、石像が実体化して襲ってくるのだ。

▲壁を炸裂弾（4発必要）で壊すと、そこからリザードマンが10体現れる。全滅させると宝箱が落ちてくるぞ。



◀ボスがいる部屋の前には、体力を回復させるプレートがある。

◀ボス戦をクリアすると、火竜の章（上）と紋章が手に入る。

▲この柱の中には、チェーンスローで壊すことができる物も含まれている。

▲白いブロックの下にあるスイッチを入れると、8体の石像が実体化してくる。気を抜かないように。

◀双子のリザードマン像。対になっているリザードマン像を壊すことで、この像は消滅するのだ。

BOSS エンシェントガード

ダンジョンの最深部で待ちかまえている。彼は見ての通りリザードマンの親玉で、何匹ものリザードマンと共に襲いかかってくる。リザードマンは無限に出てくるので、ボスだけを集中して攻撃するようにしよう。エンシェントガードがジャンプしたら、うまく逃げること！

▶ボスが着地したときに地上にいると、身動きが取れなくなる。

15 お袋

たいまつの火で、イバラを燃やそう！

▲「お袋」へはチェインスローを使って入ることになる。

このダンジョンの最大の敵はイバラ。部屋の中に置かれているたいまつを使うことで焼き払えるが、たいまつの数が限られている関係上、効率よく使っていく必要がある。しかも、天井から水滴が落ちてきたり、モンスターがいたりするため、思うように燃やせないのがつらいところ。くじけずに何度も挑戦しよう。

4つの部屋に置かれている石碑を読むには、たいまつを燭台に投げつけて点灯し、部屋を明るくする必要がある。たいまつを効果的に使って点灯しよう。

◀2つのタルを使って登っていく。面倒でも地道にやるしかないのだ。

▶モンスターの吐く炎でイバラを焼き払わないと先に進めない部屋も。

▲本体を倒さないと、無限にモンスターを生み出すぞ。全滅させてからレバーを入れよう。

◀このプレートは✚キーを入れた方向に移動する。下の岩を壊したら飛び込もう。

14 ゴウセルの夢

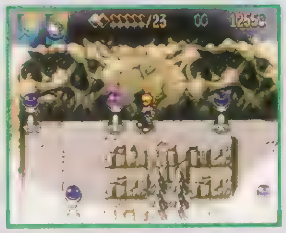
素早くて正確なアクションが要求されるダンジョンだ

このダンジョンは、水晶（のようなアイテム）を台座に置くことで先に進めるようになっている。水晶を手に入れるためにはスイッチを特定の順番で素早く入れていく必要があるので、あせって操作ミスをしないよう注意しよう。スイッチは直接踏むタイプと、弓で射るタイプがある。どちらも短時間のうちに操作しないと消えてしまうため、心して挑戦しよう。

主な仕掛けは写真で紹介した通り。このほかに石像の前を横切ると作動するトラップも存在するので気をつけよう。

▲写真の場所に足場がある。あとは次々と現れるスイッチを踏んで回ればＯＫだ。

▶モンスターを倒すとタルが落ちてくるので、これを足場にスイッチを押そう。炸裂弾で倒すと簡単だ。

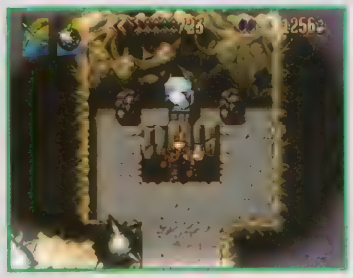


▶短時間のうちにすべてのスイッチを入れよう。全部入れるとワープポイントが現れる。

◀浮いているブロックはチェインスローで押し出すことができる。上からと横からで行ける場所も変化する。

◀この細い穴から落ちることで、下の部屋にある水晶のところへ行くことができるのだ。

▶弓でスイッチを入れたら、落ちてきたツボを足場に台座の上に上がろう。水晶は別の場所で使うぞ。



◀水晶を台座に置くと、足元の床が崩れる。落ちはするけど、これで先へ進めるようにもなるのだ。

BOSS デモンズゲート

「クラインの悪夢」のボスだったデモンズゲートが再登場する。攻撃方法は前回とまったく同じだが、こちらには弓という飛び道具があるため、余裕をもって戦えるはず。ゴウセルがデモンズゲートに飲み込まれないよう、アランドラを盾にしながら、炸裂弾と弓でダメージを与えよう。

▶ゴウセルが飲み込まれないようにガードしよう。

◀今回は遠距離攻撃が可能なので、楽に倒せるはずだ！

▲部屋に置かれているたいまつを使ってイバラを焼く。使う場所に注意。

◀3枚のプレートがエレベーターの役割をしている。うまく乗り継ごう。

▶水滴が落ちてくる部屋。触れるとたいまつが消えてクリア不可能に！

▲プレートが沈む前にタルとたいまつを取る必要がある。迅速に行動しよう。

BOSS ヘルタースケルター

大きなムカデのようなモンスター。体を攻撃すると色が変わっていくので、すべての色が変わるまで攻撃していこう。飛び道具を撃つこともあるので注意。

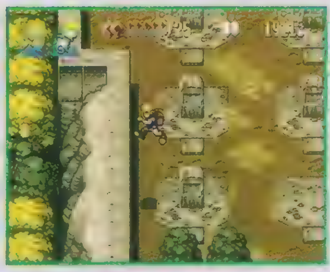
◀体にダメージを与えると変色していくのだ。

16 教会

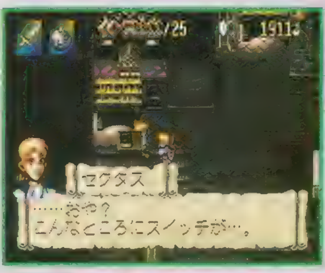
モンスターが出ないので、じっくりとパズルを解こう

舞台が教会ということもあって、まったくモンスターが出てこない。しかし、謎解き要素がかなり強いから、簡単にクリアできるというわけでもないのだ。教会内をあちこち調べながら、すべての仕掛けを解除して回ろう。

ポイントとなるのは、一緒に忍び込んだセクタスの行動。彼は礼拝堂に隠されているスイッチ（複数）を見つけ出してくれるので、先に進めなくなったらセクタスに会いに戻ろう。西の部屋にあるスイッチは、２階から飛び降りないと踏むことができない。セクタスが鉄球の落ちてくるトラップを作動させたら、２階西側の部屋に行ってみよう。



◀墓地の墓石を利用して壁に登ったらそのまま下に移動する。教会に重なったら窓を壊して入ろう。



◀部屋の仕掛けを解除したらセクタスのところへ。スイッチを入れてもらえば先に進めるようになる。

▶植木の奥にあるレバーは弓を使って入れることができる。ジャンプしてチェインスローでも可。

▶２つのレバーを動かしてスイッチを出そう。ただし現時点ではまだスイッチを入れられないのだ。

17 メディアムの夢

メディアムは敵か味方か？

メディアムのことを知るため、彼女の夢に入り込んだアランドラ。ここで少女時代のメディアムと、鬼ごっこやだるまさんがころんだといったゲームをすることになる。イベントをクリアしていくたびに、少しずつメディアムの過去が明かされていくぞ！

▲鬼ごっこをするメディアム。マップ内にいる彼女を探しだそう。

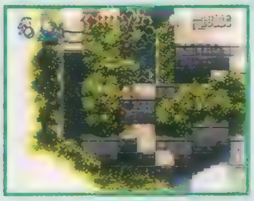
◀部屋内の石像を壊すと、彼女の過去の映像を見ることができる。

1 鬼ごっこでメディアムを捕まえると、彼女は左上にある岩を壊し、その奥に逃げ込んでしまう。逃げた先には石像があり、それを破壊することで彼女の隠された過去を知ることができるようになっているのだ。

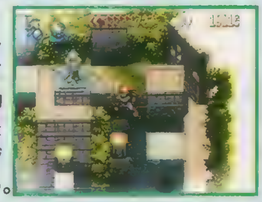
最初の部屋は、レバーでプレート（エレベーター）を作動させればいい。レバーを入れたらすぐに跳び乗らないとダメだぞ。

2 ２番目の部屋では、池の上に置かれているプレートを飛び石づたいに進んで行けばいい。ただし、このプレートは乗るとすぐに壊れてしまうので素早く渡る必要がある。もしも途中で落ちてしまったら、いったん部屋から出よう。そして改めて入り直し、再チャレンジするのだ。急ぐ必要はあるが、それ以上に正確なジャンプが求められるぞ。

3 ３番目の部屋では「お袋」と同じようにイバラを燃やして回ろう。燃やしたいイバラは３つだが、たいまつも３つしかない。１回失敗するとクリアできなくなってしまうから、慎重にいこう。モンスターは出てこないが、移動プレートの上をうまく渡る必要があるため、難易度は決して低くない。もちろん、水に落ちたらたいまつは消えてしまうぞ。



4 ４番目の部屋では、プレイヤーのジャンプテクニックが試される。移動するプレートを利用して、スイッチを入れて回ろう。右下から右上、左上、左下と移動することになるのだが、ここまで来れた人ならば、そう難しいとは感じないはず。時間制限もないしモンスターも出てこないから、移動プレートの動きを見切って確実にジャンプしていこう。

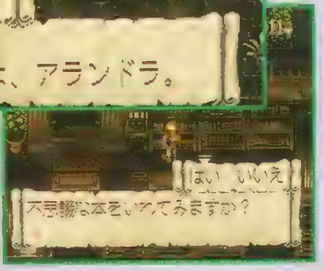


5 ５番目の部屋は、左右２カ所のスイッチを入れればクリアできる。しかし、そのスイッチのところまで行くのが実は大変。レバーを入れると白いブロックがその場に落ちるようになっているのだが、これが階段状になるように落とさないといけないからだ。写真のように落ちた場合、チェインスローで壊すことで階段状にできることを覚えておこう。

6 ６番目の部屋。まずは泳いで左上まで行き、そこからぐるりと一周してタルを取ろう。タルを写真の位置に置いたらたいまつを取り、手前の階段からイバラに向かって投げる。ここで注意すべきは、宙に浮いているプレート。うまくイバラを燃やしても、プレートが落ちてしまうと石像までたどり着けないぞ。何度もやり直すハメになるだろう。

7 鬼ごっこでメディアムを捕まえると、中央奥の岩の前に逃げていく。ここではなんと、だるまさんがころんだをすることになるぞ。メディアムが後ろを向いているスキに、右にあるブロックの影に隠れよう。あとは、タイミングを見計らって少しずつ近づき、彼女にタッチ（◎ボタン）すればクリアとなる。引っかけが多いので惑わされないように。

◀セクタスと協力して本をつかまえよう。本を追って行けばいい。



▶不思議な本を本棚に入れると仕掛けが作動し、本棚が移動する。不思議な本は最終的に２冊必要になる。あとでまた来よう。

◀イスがずれている部屋。すべてのイスを元通りにすれば、２冊目の不思議な本が手に入るぞ。

◀奇妙な鍵を入手したらセクタスのところまで引き返そう。これでロエインのところまで行けるぞ！

▶この部屋でじゅうたんの上に乗ってはダメ。仕掛けが反応し、クリアできなくなってしまうからだ。

▶ロエインとは結局、物別れに終わってしまう。このダンジョンはこの段階でクリアしたことになる。

今後の展開はどうなる？

ここまでにも数々のイベントがあったけれど、ゲーム全体からみればまだ三分の一程度。７つあるという紋章はまだそろっていないし、謎に包まれたメルザスの正体もわからないまま。これから、どんな冒険が待ち受けているのだろうか？

巨大な石像の正体は？

空中庭園のようだが…

なんとトーラ山が噴火！

新武器の入手に成功！

溶岩地帯を乗り越えろ！

ファイナルファンタジーVII

謎に包まれていたユフィとのデートイベントを、さらに詳しく解明していく。ユフィのデートビジュアルも大放出!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800(3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月31日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

担当ライターとして、ゲームを最初からやり直すこと7回。はじめからユフィとのデートを狙ってプレイした3回も含め、すべて結果はエアリスでした。「もー、イヤだぁ!」と半分投げだしてましたが、なんとかギリギリのタイミングで成功例が間に合いました。今回はそのときのプレイを完全リプレイ。が、ほとんど同じプレイで失敗した例、細部がかなり違うのに成功した例もあるので、これで100%ではありません。結局のところ、まだまだ謎は多いです。(ほやへ田島)

全国のユフィファンにおくる ユフィとデート完全マニュアル

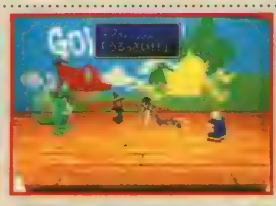
44号で紹介するやいなや、大反響を巻き起こした、ユフィとのデートイベント。今回は実際に編集部でも確認することができたので、そのときのプレイに基づき、より詳しくデートまでの流れを紹介していこう。細かい部分で44号で紹介したプレイと食い違っているので、多少のバリエーションはあるようだ。バレット狙いの場合も基本はユフィと同じ。違う部分はリプレイに書いたので参照しよう。

ユフィの魅力爆発

1 テートに誘うユフィ。言葉は乱暴だけど、ちょっと照れた感じは、さすがに女の子!?

2 演劇では非常にまじめに演技してくれている。ここでふざけた選択肢を選ぶと……。

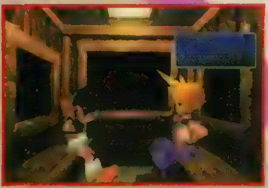
3 さすがに怒ってしまう。当然といえば当然。でも怒っている方がユフィらしいかも。



4 演劇を失敗すると、姫が自ら悪竜王を倒す。このへんの流れは他のキャラと同じだ。

5 演劇の後、2人でゴンドラに。そしてこの後……。憎からず思っている男女が2人っきりで、しかもこんな美しい風景に囲まれていれば当然……

6 その直後、つい口に出た言いわけは、彼女なりの照れ隠しなのだろうか。



7 あきれているのか、照れているのか、クラウドは言葉が出てこない。

8 こうして楽しいデートは幕を閉じる。冒険の方は、まだまだ終わらないけどね。

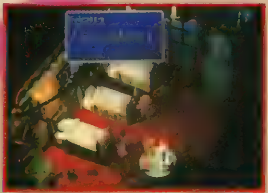
エアリス、ティファファンも必見!

エアリス、ティファとのデートイベントももちろん楽しい。でも、日頃はやんちゃな男の子っぽいユフィが、デートで初めて見せる女の子らしい恥じらいがカワイイのだ。ユフィファンでなくても、これを見るとユフィに対する見方が変わるぞ。クラウドがうらやましくなるかも。ゴンドラ内のハイライトシーンはぜひ自分で確かめてみよう。

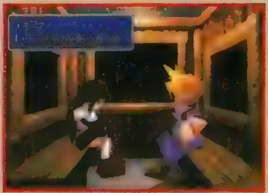
●会話選択の謎が明らかに!

ゲーム中ときおり現れる選択肢は、デート可能なキャラの好感度に影響を及ぼすということが明らかになった。その結果、ゴールドソーサーでキーストーン入手後に起こる、デートイベントの相手が変わるのだ。具体的にどの選択肢でどのキャラの好感度がどれくらい上がるのか、その辺のところはまだまだ謎に包まれているが、選択肢をうまく操作することにより好きな相手とデートできるのは確実のようだ。選択肢の大半はミッドガル内部で現れるので、序盤での行動が響いてくることになるぞ。

通常はエアリスかティファが相手♥



▲普通に素直にプレイしていれば、まず間違いなくエアリスが現れる。



▲ティファに好かれるようにするのは簡単なので、割と楽にデートできる。

©1997 スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也

攻略チャート対応「2人のマジカルナイト」へのリプレイ一覧

ユフィとのデートをバッチリ決めた最新プレイを、序盤から細部にわたって完全リプレイ！　この手順のとおりにプレイしてもできなかった人は、ユフィと一緒に戦った戦闘回数が、エアリス、ティファとの戦闘回数より少ない可能性がある。あわてず、急がず、じっくりとプレイしていくことを、オススメするぞ。

攻略チャート

1 壱番魔晄炉
バレットとともに魔晄炉の爆破ミッションに参加。ガードスコーピオンと戦闘。

2 ミッドガル8番街～列車
エアリスとの出会い。その後、列車に飛び乗って7番街へ向かう。

3 スラム7番街
次のミッションを引き受ける。ティファ仲間に。初心者の館で基本操作をマスター。

4 列車～螺旋トンネル
列車内でID検知機に引っかかり、途中で下車。歩いて五番魔晄炉へ。

5 五番魔晄炉
爆破ミッション後、プレジデントと対面。エアバスターと戦闘。クラウドはスラムへ落下。

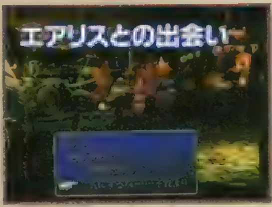
6 スラムの教会
タークス：レノに追われるエアリスのボディガードを引き受け、エアリスとともに5番街へ。

7 スラム5番街～エアリスの家
エアリスの家でひとときの休息。クラウドはエアリスをおいて、1人出ていく。

8 6番街廃墟～公園
先回りしていたエアリスと6番街を通って公園へ。チョコボ車に乗ったティファを目撃。

2 ミッドガル8番街

初めて会ったときのエアリスとの会話は、順番に「気にするな……それより」、「いや、なんでもないんだ」、「やめとくよ」と選んで、花は買わなかった。がっかりするエアリスには申し訳ないが。なお、その後の神羅兵との戦闘は、すべて「めんどくさいから逃げる」を選択。

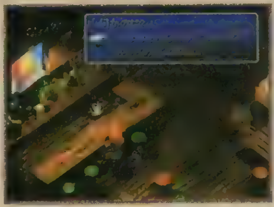


▲最初に「逃げたほうが～」を選んでも成功した例はある。

▲結局のところ、ここではとにかく花を買わないのが鉄則だ。

3 スラム7番街

まずはウロチョロしてバレットに怒られる。セブンスヘブンでのティファとの会話は、順に「ガマンした」、カウンターに座って「いまはそんな気分じゃないな」、「……わるいな」。翌朝、ティファには話しかけず、バレットにはちゃんとマテリアの説明をしてあげた。


▲カウンターには近づかないで、すぐ地下に降りるという手もあるが……。

▲この選択肢は、結果は同じになる。どっちにしろ、ひどい言い方だ。

4 5 列車～五番魔晄炉

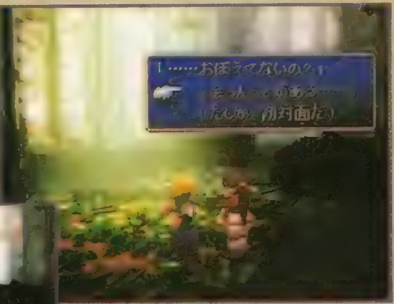
列車からの脱出イベントはわざと失敗。ティファからはひどくののしられてしまうので、嫌われ効果は大と思われる。ちなみに失敗すると螺旋トンネルを延々歩くことになるので戦闘回数に注意。五番魔晄炉の落下シーンでは、「ダメかもしれない……」で気弱さをアピール（笑）。

▲簡単に失敗すると、ティファはすっかりあきれてしまうぞ。

▲ユフィよりもバレット狙い！　という人は、強がった方がいいかも

6 7 8 スラムの教会～公園

教会では、「会ったことがある」、「スラムの酔っぱらい」、「話すことなどない」。戦闘では「しばらく待っていろ！」を選んでタルをすべて間違って落とした。エアリスの家でティファが彼女かどうか聞かれたら「そんなところだ」。その他、5番街の子どものへそくりを盗んだり、教会で花を手入れしている子どもに「ダメ！」と言ったりと意地悪しまくった。ちなみに公園では「7番街まで一緒に」。



◀▲教会にて、エアリスとの最初の会話　その後、酔っぱらい扱いしたあげく、「話すことなどない」と突っぱねる。これが現実ならまず間違いなく嫌われてしまうハズなのだが……。

◀▲待たせておいて間違えてタルを落とす。下の写真の番号は正しいタルの順番なので違うタルを落とそう

◀▲子どもに対して冷たくあたるときは、エアリスが一緒の間に　なお、ここではティファが彼女ということにしておいた方がいい

CHECK ユフィとデートするための基本方針

❶ユフィは速攻で仲間に
❷ユフィの好感度を上げる
❸ユフィと一緒に戦闘をこなす
❹必須のとき以外はパーティにエアリス、ティファを入れない
❺反発または弱気の選択でエアリス、ティファの好感度を下げる

CHECK 隠しパラメータ「好感度」

▲ユフィ狙いなら、エアリスには徹底的に嫌われないとダメ

エアリス、ティファ、ユフィ、バレットのデート可能な4人には、好感度という隠しパラメータが用意されており、会話での選択肢によって変動していく。デートイベントの時点で、これがもっとも高いキャラが相手として選ばれるようだ。

攻略チャート

9 ウォールマーケット
ティファを追ってウォールマーケットへ。クラウドは女装してコルネオの館に潜入。完璧な女装は、蜜蜂の館前で情報収集・コルネオの館・洋服屋・居酒屋・会員カード入手・蜜蜂の館・定食屋・薬屋・居酒屋トイレ・マテリア屋・宿屋・マテリア屋・洋服屋・男男男のジム・洋服屋・コルネオの館の順でOK。

10 地下下水道～列車墓場
コルネオのワナで地下下水道へ。アプスと戦闘。列車墓場を抜けて7番街へ。

11 7番街プレート支柱
支柱でタークス・レノと戦闘。支柱は爆破され、7番街は壊滅する。

12 6番街公園～エアリスの家
クラウドは連れ去られたエアリスを追って神羅ビルに潜入する決意を固める。

13 ウォールマーケット～プレート断面
ウォールマーケットで武器屋のオヤジから「シンクバッテリー」を買い、それを使ってプレート断面を登っていく。

14 神羅ビル
68階でエアリスを救出。同時にレッドXIIIが仲間になる。しかし、そのすぐあとにタークス・ルードに捕まって牢屋に閉じこめられる。その夜、突如現れたセフィロスによってプレジデント神羅が殺害。新社長に就任したルーファウスと戦ったクラウドたちは、どさくさに紛れて神羅ビルを脱出。そして、セフィロスを追ってミッドガルを飛び出すことになる。

15 カーム・クラウドの回想
カームの街の宿屋で、クラウドはセフィロスとの過去を回想。2人の因縁が明らかに。

16 チョコボ牧場～湿地帯
チョコボ牧場で「チョコボよせ」のマテリアを買い、チョコボに乗って湿地帯を走破。

17 ミスリルマイン～ジュノンエリア
ミスリルマインでタークスとの再会。ここを抜けると、森でユフィが登場するようになる。戦闘に勝って交渉すれば仲間に。

18 コンドルフォート
神羅兵とのミニSLGバトル(ただし、必須イベントではない)。

CHECK 戦闘回数と好感度

▲戦闘中にかばったり、回復してあげたりすることでも多少好感度が上がる。

一緒に何度も戦闘をすることでも好感度は上がる。エアリス、ティファよりも多くの戦闘をこなすべし。2人が必須のときは極力逃げること。今回のプレイではデートまでの約15時間の間にユフィ約40回、エアリス約10回、ティファ約25回の戦闘をした。

9 10 ウォールマーケット～地下下水道

蜜蜂の館前でジョニーと会話。「あんたも?」の問いに「ああ、俺もだ」。その後完璧に女装(下記のアイテムを全部集める)して、クラウドが花嫁に。コルネオとの会話は順に「もちろんですわ」「あなたのス・キ・な・コ・ト」「ええ……」と答え、コルネオとキス(未遂)、「2:勝利を確信しているとき」。下水道ではティファに先に話しかけた。

▲クラウドが選ばれるためには、女装を完璧にしておくこと。

▲バレット狙いなら、最初に「えーと……」を選びバレットが好きという流れにしよう。

会員カード	ドレスができあがる前に、右下にいる蜜蜂の館に入ろうか迷っている男からもらう
シルクのドレス	「さわっとしたの」+「つやつやしたの」でドレスを作ってもらう
ダイヤのティアラ	マテリア屋の頼みを受け、宿屋に泊まって自動販売機で200Gのアイテムを買い、マテリア屋へ
セクシーコロン	定食屋でクーポンをもらい、薬屋で消化薬と交換、居酒屋のトイレの人にあげる
ランジェリーorビキニパンツ	蜜蜂の館の左上の部屋で女の子と会話(ランジェリー)。左下の部屋に入る(ビキニパンツ)

12 エアリスの家

2階のマリンと会話。「クラウドのことが好きなんだよ、きっと」というセリフに、「俺にはわからないよ」と答えた。

◀マリンに鈍感と責められるが、ここはスッとぼけよう

▲入口ではバレットの意見を採用して、正面から突入する。

14 神羅ビル

入口「つっこむぞ!」で正面から突入。60階のミニゲームではわざと失敗。68階でエアリスを助けたら、「ティファ、頼んだぞ」でティファをはずした。牢屋内では、「バレットは～」「レッドXIIIは～」と選択し、エアリスの様子は最後に聞いた。また、ティファには「ちょっとキビシイな」と答えておいた。脱出後はバレットとの会話で「さ～て、どうかな」と答えた。

▼▶牢屋では選択肢を上から順に選ぶ。ティファとの会話は何度も出るので関係ないかも。

▲エアリスはティファに任せて、バレットをパーティに残した

15 カーム・クラウドの回想

ティファの家では、手紙を最後まで読む、パンツを盗む、ピアノをギンギンに弾いた。回想のあとは「わかったよ」。

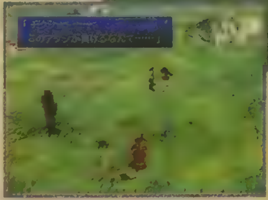
▶ティファの家ではやりたい放題。

▲森へ直行。小さい森の方がユフィの出現率が高いようだ。

17 ジュノンエリア

ミスリルマインを抜けたら森へ一直線。ユフィが登場するまで戦闘を繰り返した。4回目の戦闘で登場した。そのまま仲間に。仲間にするときの会話は右下を参照。

▶最初の出会いですぐに仲間に。逃げられないように。



<会話の手順>

興味ないね
↓
……まあな
↓
ちょっと待った
↓
……そういうこと
↓
……先を急ごう

18 コンドルフォート

まずはエアリスとティファを連れて依頼を断わり、その後ユフィとバレットで依頼を受けた。好感度にはそれほど関係ないようだが、戦ってレベルアップするのもいい。

▶断わるとエアリスはかなりガッカリするぞ。

攻略チャート

19 アンダージュノン〜ジュノン港
ボトムスウェルと戦闘。ジュノンでは神羅兵に変装して、ルーファウスを見送る。

20 運搬船
船内にセフィロスが出現。ジェノバ・BIRTHとの戦闘になる。

21 コスタ・デル・ソル
ビーチで神羅の宝条と再会。セフィロスの足取りに関する噂を聞く。

22 コレル山〜北コレル
バレットの過去が明らかになる。北コレルのロープウェイからゴールドソーサーへ。

23 ゴールドソーサー
ケット・シーが仲間に。館内で起きた殺人事件の容疑者として、コレルプリズンへ。

24 コレルプリズン
バレットが親友ダインとの決着を果たす。チョコボレースで優勝して自由の身に。

25 ゴンガガ
ゴンガガでタークスとの戦闘。メルトダウン魔晄炉でスカーレットの会話を聞く。

26 コスモキャニオン〜ギ族の洞窟
ギ族の洞窟でギ・ナクタクと戦闘。レッドⅩⅢが、父に抱いていた誤解を解く。

27 ニブルヘイム
セフィロスと再会。金庫を開け、地下室の鍵を入手すればヴィンセントが仲間に。

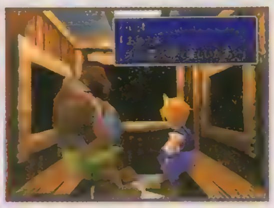
28 ニブル山
逃げたセフィロスを追って、ニブルの山を抜ける。マテリアキーパーとの戦闘。

29 ロケット村
パルマーとの戦闘。タイニー・ブロンコを入手。シドが仲間になる。

30 ウータイ
ユフィがいればマテリア盗難イベント発生。いない場合は何も起こらない。

31 武器職人の小屋〜ゴールドソーサー
武器職人の小屋でキーストーンの情報を聞き、ゴールドソーサーへ。その夜……。

CHECK バレットの場合は♥

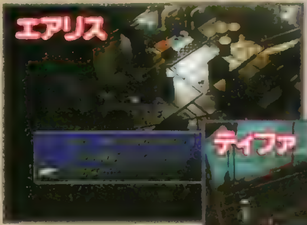


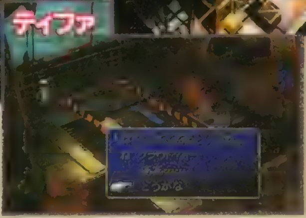
▲バレットとのデートも、これはこれで楽しいのだ。

バレットとデートする場合も、基本的にエアリス、ティファの好感度を下げる必要があるので、今回紹介したプレイで大丈夫なはず。ただし、ユフィの好感度を抑えるため、ウータイには行かないこと。アバランチのメンバーとマリンには優しくすること。

19 20 アンダージュノン〜運搬船

アンダージュノンではユフィとバレットでプリシラを助けた。運搬船内部での会話は、ユフィには「ほら使えよ」で鎮静剤を渡し、エアリスには「さあな」、ティファには「どうかな」を選択。ジェノバ・BIRTHとの戦闘は、ユフィが嫌がっていたのでバレット＋レッドⅩⅢで行った。その後、バレットがこれまでのことをわかりやすく説明してくれと頼んでくるので、「やってみる」。





▲エアリスの場合はこちら。なぜか、特に嫌われたような反応ではない。
▶ティファの場合、かなり嫌がられてしまうのだ。

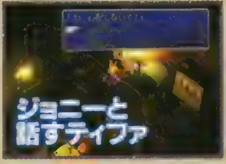
▲ここでは確実に鎮静剤をあげる　持ってなかった、なんてことのないように、あらかじめ用意しておこう

21 コスタ・デル・ソル

港では「そんなことよりセフィロスを」。バイトしてるユフィからマテリアを買い、ビーチでは「水着の女の子か」、「そいつは宝条か？」と選択。そして、宿屋のエアリスには「べつに……」と答えた。激しく怒るので、かなりの効果が期待できる。ティファとの会話は「心配なんて……」を選択。

▲ユフィはマテリア屋でバイトしている。何か買おう。

▲ビーチでいいかげんに答えると、ティファに怒られる。



▲ティファのこの選択肢は何度でも出現する。

▲ここでの会話はかなり重要。今までにないくらい怒るのだ。

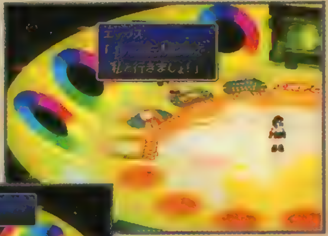
22 コレル山

エアリス＋ユフィで雛鳥の巣を襲った。ユフィに好かれ、エアリスに嫌われる一石二鳥の作戦。襲った後はエアリスをはずすこと。

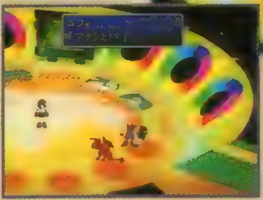
◀ユフィは、お宝を前に興奮する。

23 ゴールドソーサー

誰にも話しかけないで別のスクエアへ行こうとすると、この時点で好感度の最も高いキャラがついてくる。エアリスがついてきたので、ステーションに戻ってユフィを誘った。ワンダースクエアでGPを貯め、ユフィと一緒にゴンドラに乗った。



▲この時点では、やはりエアリスがついてくる。そのまま一緒に行ってはダメ。



◀ステーションに戻ってユフィを誘い出そう。しばらくこのまま遊ぶのもいいぞ。

25 ゴンガガ

エアリスとティファを連れていき、ザックスの情報を聞いて外に飛び出した２人を置いて村を出た。意外にも嫌われ効果が高いのだ。

◀話しかけてはダメ。無視して村を出よう。

26 コスモキャニオン

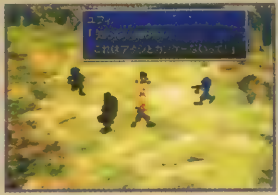
天文台はバレット＋ユフィで見た。ギ族の洞窟にももちろんユフィ。コスモキャンドルではエアリス、ティファとの会話は後回し。

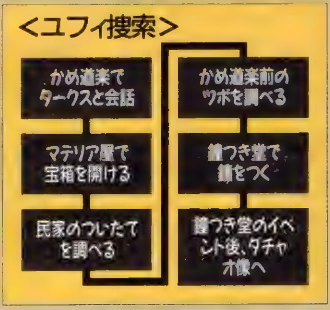
◀ユフィはかなり喜んでくれるぞ。

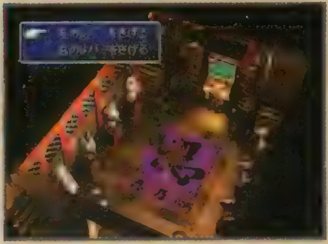
30 ウータイ

マテリア盗難イベントをこなした。このイベントをやらずにはユフィとのデートは不可能。ここですることは、右にある探索チャートを参照しよう。なお、五強の塔のイベントはやっていない。

▶ユフィの家でレバーを引くときは、ユフィを信用して左のレバーを引く。







いざ、ゴールドソーサーへ！

2度目のプレイで確実に極める!!

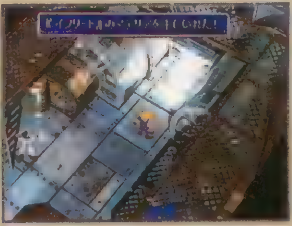
パーフェクト指南

マテリア、てきのわざ、チョコボ、そして究極リミットなど、パーフェクトプレイを狙うために必要な情報だけを、ピックアップして徹底紹介。一度クリアして、さあ、2回目のプレイを始めようという人は、絶対必見だ。もちろん、これから1回目を始める人も、読んでおいて損はないのだ!

マテリア編

パーフェクトプレイにおいて、すべてのマテリアを集めるのは基本中の基本。マテリアの中にはお店で買えない物が多く存在するので、そういったマテリアを取り逃さないようじっくり探索する必要がある。右にお店で買えないマテリアの一覧を紹介するので、きっちりチェックしながらプレイしよう。中には「へんか」や「ついかこうか」のように、クリア後入れない場所に落ちている場合もあるので注意。

▲クリアすると入れなくなる場所にあるマテリアに注意。確実に手に入れておくこと。



▲ボスが落とすタイプのマテリアにも、気を配っておこう。

マスターマテリア作成法

マスターまほう

すべての魔法マテリア(21種)がマスターの状態で、緑のヒュージマテリアにさわる。これ1つで全部の魔法が使える。

マスターしょうかん

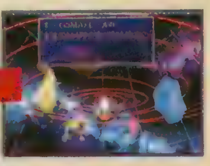
すべての召喚マテリア(16種)がマスターの状態で、赤いヒュージマテリアにさわる。MPがある限り無制限に召喚できる。

マスターコマンド

「ぬすむ」「みやぶる」「なげる」「へんか」「ひっさつ」「あやつる」「ものまね」をマスターにして黄色のヒュージマテリアにさわる。

ある条件を満たしてコスモキャニオンのヒュージマテリアにさわると、究極のマスターマテリアを入手できる。マスターマテリアは3種類あり、それぞれに必要なマテリアがすべてマスターになっていればOKなのだ。詳しい条件については左に書いてあるので参照しよう。ただし、条件となるマテリアすべてと引き替えになるので注意。

▲マスターマテリアは、装備してもステータスには影響しない。



◀▲ヒュージマテリアがそろっていないとマスターマテリアは作れない。ヒュージマテリアの回収イベントをすべて成功させるのも、条件の1つ。

[お店で買えないマテリアリスト]

●種類	●マテリア名	●入手方法
魔法	いんせき	忘らるる都の貝の家で拾う
	ふういん	ミディールのチョコボにミメットの野菜をあげ、耳の裏をくすぐる
	フルケア	飛空艇入手後、コスモキャニオンの道具屋の裏の部屋で拾う
	アルテマ	ヒュージマテリアのイベント後、北コレルにいる子どもと話す
	シールド	?
召喚	チョコボ&モーグリ	チョコボ牧場でチョコボに話しかける
	シヴァ	アンダージュノンでボトムスウェルを倒した後プリシラからもらう
	イフリート	運搬船でジェノバ・BIRTHを倒す
	ラムウ	ゴールドソーサーのチョコボレーサー控え室で拾う
	タイタン	ゴンガガのメルトダウン魔晄炉で拾う
	オーディーン	ニブルヘイムの神羅屋敷の金庫を開け、ロストナンバーを倒す
	リヴァイアサン	ウータイの五強の塔をクリアする
	バハムート	古代種の神殿でレッドドラゴンを倒す
	クジャタ	眠りの森で拾う
	アレクサンダー	大氷河で温泉にさわった後、スノウと戦って倒す
	フェニックス	シドがリーダーのとき、コンドルフォートで勝利する
	バハムート改	竜巻の迷宮で拾う
	ハーデス	海底の神羅飛空艇で拾う
	テュポーン	古えの森で拾う
	バハムート零式	「バハムート」、「バハムート改」を持ってコスモキャニオンのヒュージマテリアにさわる
	ナイツオブラウンド	ワールドマップの北東の洞窟で拾う(要:海チョコボ)
コマンド	へんか	古代種の神殿で拾う
	てきのわざ	神羅ビル、ジュノン上級者の館、忘らるる都、チョコボ仙人の家で拾う
	ものまね	ウータイエリアの洞窟で拾う(要:山チョコボ)
	れんぞくぎり	海底の神羅飛空艇で拾う
	ぜんたいぎり	古えの森で拾う
	Wアイテム	飛空艇入手後、ミッドガル8番街の螺旋トンネルで拾う
	Wしょうかん	ゴールドソーサーのバトルスクエアの賞品(DISC2以降)
	Wまほう	?
独立	カウンター	ニブル山でマテリアキーパーを倒す
	ラッキー	古代種の神殿で拾う
	マジカル	サンゴの谷洞窟で拾う
	えんきょりこうげき	ミスリルマインで拾う
	HPMPいれかえ	コレルエリアの洞窟で拾う(要:川チョコボ)
	ギルアップ	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
	けいけんちアップ	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
	てきよけ	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
	てきよせ	ゴールドソーサーのバトルスクエアの賞品
	せんせいこうげき	ゴールドソーサーのバトルスクエアの賞品
	スピード	ゴールドソーサーのバトルスクエアの賞品
	すべてぜんたいか	?
支援	ぞくせい	神羅ビル62階の市長にもらう。ニブル山の魔晄の泉で拾う
	ついかこうか	コスモキャニオンのギ族の洞窟で拾う
	HPきゅうしゅう	ユフィのイベント後、ウータイの猫屋敷で拾う
	MPきゅうしゅう	ウータイのマテリア屋で拾う
	ついかぎり	大氷河で拾う
	MPターボ	竜巻の迷宮で拾う
	ついでにぬすむ	ウータイのダチャオ像で拾う(要:水神様のうろこ)
	まほうみだれうち	ミディールエリアの洞窟で拾う(要:山川チョコボ)
	ふいうち	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
	まほうカウンター	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
	ファイナルアタック	ゴールドソーサーのバトルスクエアの裏バトルの賞品
	コマンドカウンター	?

究極リミット編

究極リミットは、各キャラに対応したアイテムを使うことで覚えることができる。覚えるために必要なアイテムは、あとで入手できなくなることはないので、後半に入ってからじっくり探せばOKだ。ただし、エアリスだけは使う機会が限られているので、早めに修得させておこう。

▲ある意味もっとも修得が難しいのはエアリスの技。覚えさせるなら、できるだけ早めに。

究極リミットは6つの技を覚えてから

究極リミットを修得するには、まずはレベル3までの6つのリミット技を覚えなくてはならない。下を参照して、早めにすべての技を覚えさせよう。そんなに手間はかからないハズだ。

➔ひたすら敵を倒す!

次のレベルの基本技を覚えるには、敵にとどめを刺すこと。リミット技でとは限らないので、全体魔法が効率的

➔ひたすら技を使う

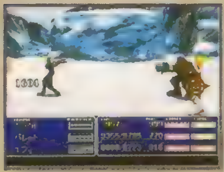
同レベルの上級技を覚えるには、ひたすら技を使うこと。レベル1で10回、レベル2で8回、レベル3で6回だ

[究極リミット修得方法]

●キャラクター	●リミット技名	●入手方法
クラウド	超究武神覇斬	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
バレット	カタストロフィ	ヒュージマテリアの列車イベント後、北コレルの民家の女性と話す
ティファ	ファイナルヘヴン	ティファをパーティに入れ、ティファの家でピアノを弾く(※注1)。
エアリス	大いなる福音	「ミスリル」を持って武器職人の小屋へ行く(※注2)。
レッドXⅢ	コスモメモリー	ニブルヘイムの神羅屋敷の金庫をあけ、ロストナンバーを倒す
シド	ハイウインド	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱
ユフィ	森羅万象	ウータイの五強の塔で、ゴドーを倒す
ヴィンセント	カオス	滝の裏の洞窟でルクレツィアのイベント後、何回か戦って再び洞窟へ

最強武器編

各キャラには、高い攻撃力と特殊効果を持った究極の最強武器が用意されている。ケット・シーとバレット、エアリスの最強武器は入手のチャンスが限られているので注意。共通してマテリア成長がないので、その他のキャラの武器はラスダン前に揃えればOKだ。



▲特定の条件で攻撃力が変わるので普段は使い方が難しい。

▶便利なのがユフィの「不倶戴天」。後半は加速度的に強くなる。

最強武器の隠された効果

各キャラの最強武器には、①マテリア成長がない、②穴は2連が4つの計8個、③何かしらの条件で攻撃力が変化するという、共通の特徴を持っている(ただしエアリスだけは例外)。そのため、残りHPが少ないときのアルテマウェポンやリミット技を使った直後のプレミアムハートなど、場合によってはまったく使いモノにならないこともあり、使い方が難しくなっている。しかし、これらの最強武器は「へんか」のコマンドを使ったときに、攻撃力がまったく下がらないという、隠された効果を持っているのだ。だから、モンスターのHPをギリギリまで減らさなくても、一撃のもとにアイテムに変化させることも可能なのだ。「リボン」や「エリクサー」などの貴重なアイテムを量産したいときは、最強武器を装備して「へんか」を使おう。簡単に変化させられるハズだ。

◀「へんか」で攻撃しても、通常と同じダメージを与えられる。

◀貴重なアイテムをガンガン集めることができるぞ。

[各キャラ最強武器]

●キャラクター	●武器名	攻撃	命中	防御	魔力	精神	●入手方法	●特徴
クラウド	アルテマウェポン	100	110	0	51	24	コスモエリアでアルテマウェポンを倒す	残りHPが多いほど攻撃力アップ
バレット	ミッシングスコア	98	108	0	49	0	ミッドガルの魔晄キャノンの宝箱(要:バレット)	装備したマテリアのAP値が多いほど攻撃力アップ
ティファ	プレミアムハート	99	112	0	32	0	クラウド復帰後のウォールマーケットのアイテム屋(要:ティファ、シド)	リミットゲージが溜まっているほど攻撃力アップ
エアリス	アンブレラ	58	118	20	10	0	ゴールドソーサーのスピードスクエアの賞品(DISC1のみ)	なし
レッドXⅢ	リミテッドムーン	93	114	0	31	0	コスモキャニオンのブーゲンハーゲンに会う(DISC3、要レッドXⅢ)	残りMPが多いほど攻撃力アップ
ケット・シー	マーベラスチアー	95	110	0	44	0	魔晄キャノンへ向かう途中、神羅ビルに寄って64階のロッカーを調べる	残りHPが多いほど攻撃力アップ
シド	ビーナスゴスペル	97	103	0	42	0	ロケット発射後、ロケット村の老人に何度も話しかける	残りMPが多いほど攻撃力アップ
ユフィ	不倶戴天	96	112	0	42	0	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱	敵のレベルが高いほど攻撃力アップ
ヴィンセント	デスペナルティ	99	115	0	34	0	滝の裏の洞窟でルクレツィアのイベント後、何回か戦って再び洞窟へ	倒した敵が多いほど攻撃力アップ

※(注1)クラウド復帰後、クラウドがカームの回想シーンで弾いた曲(ド、レ、ミ、シ、ラ、ド、レ、ミ、ソ、ファ、ド、レ、ド)を弾く。(注2)ミスリルは、戦闘回数の下2ケタが奇数のゾロ目のとき、ジュノンエリアのオヤジ小屋へ行くともらえる。

てきのわざ編

「てきのわざ」のマテリアを装着した状態で、敵の技をラーニングすると使えるようになる「てきのわざ」は全部で24種類。「ホワイトウィンド」などの回復系の技は、敵がパーティに使ってくることはないので、「あやつる」で敵に使わせて覚えること。また、覚える機会が限られる「トライン」を使うのは五強の塔のゴドー、絶壁内部のスティルヴ、ニブル山のマテリアキーパーの3体。クリア後では遅いので確実に覚えておくこと。

超役立つ「チョコボックル」のラーニング法

レベルが4の倍数のチョコボに、ミメットの野菜→レベル4自爆→ミメットの野菜……を繰り返すと、「レベル4自爆」を唱えたキャラに「チョコボックル」を使ってくる。これは、逃げた回数×使用者のレベル分のダメージを与えるので逃げるだけで強くなれるのだ。

◀▲覚える条件は難しいが、とにかく逃げれば逃げるほど与えるダメージが増えていくのは、非常においしい。後半は、9999ダメージも夢ではないぞ

[てきのわざ一覧]

●名称	●属性	●MP	●種類	●対象	●反	●効果	●ラーニングできるモンスター
カエルのうた	—	5	状態異常	敵1体		睡眠+カエル状態にする	タッチミー(ゴンガガエリアの森)など
レベル4自爆	—	10	攻撃	敵全体		レベルが4の倍数の敵を瀕死にしてさらにミニマム状態にする	トリックプレイ(アイシクルエリアの緑地)
マジックハンマー	—	3	吸収	敵1体	○	必ず100ポイントのMPを吸収。ボスにも効果あり	足斬草(ウータイエリア)
ホワイトウィンド	—	34	回復	味方全体	×	使用者の現在のHP分だけ味方を回復。状態異常も治す	ゼムゼレット(ジュノンエリア)
マイティガード	—	56	防御	味方全体	×	バリア、マバリア、ヘイストを同時にかける	ビーチプラグ(コレルエリアの浜辺)
天使のささやき	—	50	回復	味方1人	×	戦闘不能を治療、状態異常を治療、HPを完全回復する	ポーランサリタ(?)
ドラゴンフォース	—	19	防御	味方1人	×	防御力と魔法防御力を1.5倍にする	ダークドラゴン(?)
デスフォース	—	3	防御	味方1人	×	デスの効果(一撃死、死の宣告)を無効にする	アダマンタイマイ(ウータイエリアの浜辺)
火炎放射	炎	10	攻撃	敵1体	○	炎属性のダメージを与える	アークドラゴン(ミスリルマイン)など
レーザー	重	16	攻撃	敵1体	○	敵のHPを半分にする	ダークドラゴン(?)など
マトラマジック	—	8	攻撃	敵全体		ミサイルでの無属性ダメージを与える	スイーパーカスタム(ミッドガルエリア)など
臭い息	—	58	状態異常	敵全体	×	敵を毒、混乱、睡眠、沈黙、カエル、ミニマムのどれかの状態にする	モルボル(絶壁内部など)
ベータ	炎	35	攻撃	敵全体	×	炎属性のダメージを与える	ミドガルズオルム(グラスランドエリア湿地帯)
アクアブレス	水	34	攻撃	敵全体		水属性のダメージを与える	キマイラ(ゴールドソーサーエリア)など
トライン	雷	20	攻撃	敵全体	×	雷属性のダメージを与える	スティルヴ(絶壁内部)など
マジカルブレス	炎雷冷	75	攻撃	敵全体	×	炎、雷、冷気の3属性複合ダメージを与える	スティルヴ(絶壁内部)、パラサイト(?)
????	—	3	攻撃	敵1体	×	使用者の最大HPと現在HPの差だけダメージを与える	ジャッジ(神羅屋敷)、キングベヒーモス(?)
ゴブリンパンチ	—	0	攻撃	敵1体	×	約300のダメージ。使用者と敵が同じレベルなら8倍ダメージ	ゴブリン(ゴブリンアイランド)
チョコボックル	—	3	攻撃	敵1体	×	戦闘から逃げた回数×使用者のレベル分のダメージを与える	レベルが4の倍数のチョコボ
レベル5デス	—	22	攻撃	敵全体	×	レベルが5の倍数の敵を即死させる	パラサイト(?)
死の宣告	—	10	攻撃	敵1体	×	成功すると、60カウント後死亡させる	バウンドファット(サンゴの谷)など
死のルーレット	—	6	攻撃	ランダム	×	敵味方の誰か1人を確実に即死させる	デスディーラー(?)
シャドウフレア	—	100	攻撃	敵1体		闇の炎で約3000のダメージを与える	アルテマウェポン(コスモエリア)など
なんとか????	—	110	攻撃	敵全体	○	防御力無視のダメージを与える	ドラゴンゾンビ(?)

※表中の「反」はリフレク反射するかどうかを表わす。

バトルスクエア編

バトルスクエアは本編とは直接関係ないが、ここでしか手に入らないアイテムは多い。パーフェクトプレイを目指すなら、避けては通れないのだ。戦うキャラは、やはりバランスの取れたクラウドがいいだろう。ラストダンジョン前にやるべきことをすべて終わらせた後で、じっくり腰を落ち着けて挑戦するようにしたい。

「ものまね」で楽々クリア!

究極リミット技と「ものまね」を持っていれば簡単に勝てる方法がある。あらかじめリミットゲージをMAXにしておいて、始まったらいきなり究極リミット技。あとは「ものまね」をひたすら繰り返そう。「ものまね」の場合、ゲージに関係なくリミット技が出せるのだ。ただし、ハンデでコマンドマテリアが破壊されたらアウトだぞ。

この装備で戦え!

バトルスクエアに挑戦するときのオススメ装備を、クラウドを例にとって紹介。まずアクセサリは「リボン」、防具は「ザイドリッツ」がベスト。武器は、「アルテマウェポン」だと攻撃力にムラができるので「ラグナロク」がいいだろう。マテリアは、「かいふく」「てきのわざ」「ふういん」+「ついかこうか」が絶対に必要。攻撃は「てきのわざ」をメインにしよう。また、「えんきょりこうげき」を装備して後列に配置、攻撃回数を増やすために持っている限りの「カウンター」を装備しておけば、より楽になる。最大HPが下がるので、召喚系のマテリアはなるべく装着しないようにしたい。

DISC1 ●賞品	●必要BP	DISC2 ●賞品	●必要BP
フェニックスの尾	100	万能薬	100
万能薬	200	「てきよせ」のマテリア	250
ミメットの野菜	400	ボムの右腕	500
「てきよせ」のマテリア	800	「せんせいこうげき」のマテリア	1000
巨鳥のハネ	1600	レイゲンの野菜	2000
Sマイン	3200	「スピード」のマテリア	4000
「せんせいこうげき」のマテリア	6400	星の砂	8000
「スピード」のマテリア	12800	チャンピオンベルト	16000
チャンピオンベルト	25600	超究武神覇斬(限定1)	32000
超究武神覇斬(限定1)	51200	「Wしょうかん」のマテリア(限定1)	64000

[ハンデ一覧]

BP	ハンデ
大	マテリアが全部壊れる
	魔法マテリアが壊れる
	武器が壊れる
	アイテム使用不可
	支援マテリアが壊れる
	独立マテリアが壊れる
	召喚マテリアが壊れる
	アクセサリが壊れる
	コマンドマテリアが壊れる
	最大HP、MPが半減
	カエル状態になる
BP	ミニマム状態になる
	防具が壊れる
	最大HPが半減
	MPがゼロになる
	最大MPが半減
	プレイ時間×30倍のダメージ
	レベルが10ダウン
	レベルが5ダウン
	毒状態になる
	素早さが半減
	ハンデなし
小	HPが全回復

チョコボ編

チョコボを育成しなくてもクリアはできるが、飛空艇でも入れない世界各地の4つの洞窟に眠る強力なマテリアは、特殊なチョコボがないと取ることができない。チョコボレースでしか手に入らないアイテムもあるので、育てればお得なことばかり。どうせやるならレーサー、ブリーダーの両方でトップを目指そう。

▲まずは「チョコボよせ」でチョコボを捕まえることところから。

クリングリンのチョコボ評価
A：す、すごいチョコボだよ、これ!
B：すごくいいチョコボだよ
C：[illegible]
D：まあまあのチョコボだね
E：普通のチョコボだと思うよ
F：うーん、わるいチョコボではないけどね
G：[illegible]
H：ちょっと、おすすめ出来ないかな

4種の特殊チョコボ制覇

B or C ＋ B or C ▶ カラブの実 ▶ 山チョコボ（緑）／川チョコボ（青）

山チョコボ ＋ 川チョコボ ▶ 実（何でも） ▶ 山川チョコボ（黒）

山川チョコボ ＋ A ▶ ゼイオの実 ▶ 海チョコボ（金）

特殊チョコボを作る条件はチョコボ仙人が教えてくれるが、それをわかりやすく解説すれば左の図のようになる。この手順のとおりに交配していけばOK。アルファベットは、チョコボのランクを示している。当然オスとメスでないと交配はできないぞ。なお、カップリングに必要となるカラブの実はブラキオレイドス、ゼイオの実はゴブリンから盗める。

▶牧場でチョコ房を借り、野生のチョコボをゲット。

◀そしてひたすら交配を繰り返すのだ。

同時に出る敵でクラスを判別できるぞ

1つの地域に2種類のチョコボが登場するが、じつは同時に出現する敵でどちらか判断が可能になっているのだ。下の対応表を見て、欲しいクラスのチョコボだけを狙おう。

ロケットポートエリア	
キュビルデュヌス×2	B
バルロン×2	B
ベルチャータスク	D
ベルチャータスク＋キュビルデュヌス	D

グラスランドエリア	
マンドラゴラ×2	G
マンドラゴラ＋レブリコン	G
レブリコン×2	H
エレファダンク×2	H

ウータイエリア	
尾跳飛×2（視点正面）	E
尾跳飛×3	E
尾跳飛×2（視点側面）	F
足斬草×3	F

ジュノンエリア	
キャッパワイヤ×2（後列）	F
キャッパワイヤ×3	F
キャッパワイヤ×2（前列）	G
ネロスフェロス×2	G

アイシクルエリア	
ジャンピング	A
ジャンピング×2	A
バンダースナッチ×2	H
バンダースナッチ＋ジャンピング	H

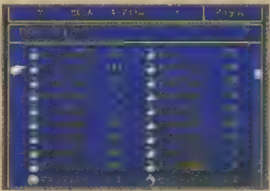
ゴールドソーサーエリア	
スペンサー×2	C
フラップビート×2（後列）	C
キマイラ	E
フラップビート×2（前列）	E

ミディールエリア	
スパイラル	B
スパイラル×2	B
ネックハンター×2	F
ネックハンター×3	F

ステータスUP編

ただ単にレベルを上げるだけでは、満足のいくステータスにはならない。やはり「パワーアップ」などのステータスUPアイテムで、できるだけ成長させておきたい。そこで役に立つのが「へんか」のマテリア。貴重なステータスUPアイテムは「へんか」で増やせるのだ。

ステータスUPアイテムに変化するモンスター	
ブドゥレア	スピードアップ
イビルラップ	ラックアップ
サーペント	マインドアップ
正体不明1	パワーアップ
正体不明2	ガードアップ
正体不明3	マジックアップ

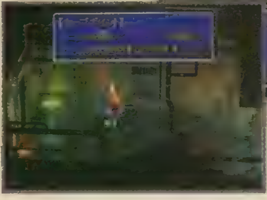


▲ステータスUPアイテムを集めて、最強キャラを作り上げよう。

神羅飛空艇内でひたすらステータスUP!

海底に沈んだ神羅飛空艇内に出現するモンスターは、みんなステータスUP系のアイテムに変化する。しかもここだけで全種類そろうので、ひたすら神羅飛空艇内で戦っていればOKなのだ。特に重要なのが「ラックアップ」。運が上がればクリティカル率がアップし、敵の攻撃も当たりにくくなるのだ。神羅飛空艇に出現するモンスターはすべて手強いが、P.63で紹介したように、「アルテマウェポン」などの最強武器を装備していれば、簡単に変化させることができるぞ。

▲敵のレベルが高いほど攻撃力が上がるユフィの「不倶戴天」で大ダメージを与えよう。



◀セーブポイントもあるので、満足のいくステータスになるまで潜りっぱなしでOK

ファイナルファンタジーⅣ

もうクリアしちゃった人ゴメンナサイ。実はこんなに隠し要素&裏ワザがあったのだ。キミはいくつ知ってたかな？

ジャンル	RPG	価格	¥4,800（コンビニ専用）
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	3月21日（発売中）		2P可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「FFⅣ」の攻略もこの隠しネタを最後におしまい。CGや音など昔のままなんでいろいろ言われてましたけど、実際ゲーム始めるとそんなのは関係なく結構楽しめました。「Ⅶ」のようなポリゴンフィールドより、「Ⅳ」の2Dのフィールドのほうが「マップ上は全部歩いたぜ！」みたいな実感が湧いて個人的には相性がイイみたい。この調子でぜひとも「Ⅴ」「Ⅵ」と移植して欲しいですね。首を長くして待ってますので、スクウェアさんよろしくお願いします。 <袋 こ〜じ>

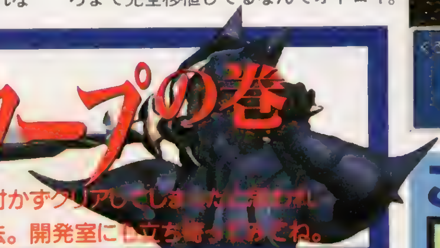
これで完ペキ『FFⅣ』秘密テクニック

もうすでにゲームをクリアしてしまったという人もいると思うけど、今回の「FFⅣ」はそんな人たちにも楽しめるように隠し要素&裏ワザを大公開！ セーブデータが残っていない人はもう一度最初から始めないと取れないアイテムもあるので再チャレンジ。逆にこれだけ知っていれば意外にカンタンに物語が進んでしまうかもしれない。

実は今回の技のほとんどはSFC版でおなじみのテクニック。こんなところまで完全移植してるなんてオドロキ。

◀▲偶然に発見して「なんだコレ？」って思った人もこのページを読めばその詳細がわかるハズ。知らなかった人は全部のアイテム回収とイベントにチャレンジしよう。

極秘スクープの巻

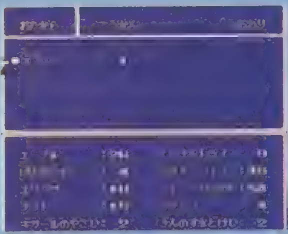


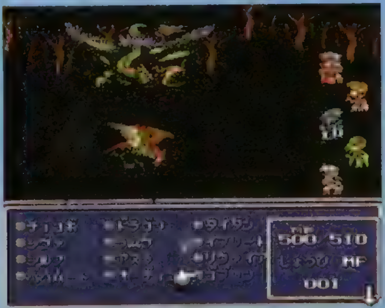
最初はほとんどの人が気付かずクリアしてしまったと思われる隠しアイテム&召喚魔法。開発室にも立ち寄ってみてね。

SCOOP 1!!

「FFⅣ」で召喚魔法を唱えれられるのはリディアただ1人。その種類も全部で11種類と決して多くない。そう思っているキミは甘い。実はその他にも4種類の隠し召喚魔法が存在するのだ。残りの4種類というのは「ゴブリン」「ボム」「コカトリス」「マインドフレア」で、これらは召喚することになるモンスター（幻獣）と同じ種族の敵を倒すと戦闘終了後に"おたから"として手に入る可能性がある。それを使用すればリディアが新しい召喚魔法を覚えるぞ。もちろんリディア不在のときに使ってしまうと無意味なので注意。

▼こんな感じでモンスターの名前がアイテムとして出てきたらそれが召喚魔法だ





◀アイテム画面で選択して使うだけ。これで召喚魔法が習得できる。

◀早い時期に手に入れば頼もしいが、後半での活躍は期待できない。

これが全隠し召喚魔法だ!

ゴブリン

召喚すると敵に連続パンチで攻撃する「ゴブリン」。消費MPはたったの1。ただしダメージも素手よりはましな程度。ゴブリン、ドモボーイ、ゴブリンキャップ、リルマーダーから入手可能。

ボム

召喚するとイキナリ相手を巻き込んで自爆する「ボム」。MP消費量は10。ダメージはゴブリンより多少大きい。ボム、ペイニーボム、レメディボム、ダークグラネイドからの入手が可能だ。

コカトリス

攻撃に成功すれば相手を石化することができる「コカトリス」。しかし後半の敵にはまず通用しない。MPの消費量は15。ダイブイーグル、コカトリス、ルドランベビーから入手可能。

マインドフレア

消費MPが18と多いがこの4種類のうちでもっとも頼りになる「マインドフレア」。相手を混乱させるマインドブラストや熱光線を放つブラスターで攻撃。唯一マインドフレアから入手可能。

©1991／1997 スクウェア イラストレーション／天野喜孝

ビックリ!?ドワーフの城にスクウェア開発室を発見!! SCOOP2!!

なんと『FFⅣ』はドワーフの城で作られていた!?ドワーフの城にある酒場の隠し通路を進んで行くと下り階段がみつかる。これを降りてみると…。そこはスクウェアの開発室。SFC版開発当時のスタッフの話が聞けるぞ。

▲◀ドワーフの城の武器屋と防具屋の間を通り、その先の酒場の右側の壁を抜けていこう。

▲『FF』シリーズの生みの親、当時ディレクターの坂口さんも登場。

あ 謎のアイテムみっけ

開発室の奥の部屋にある本棚を調べると「エッチな本」が手に入る。使うとちょっとドキドキするこのアイテム、こんなものがあるとは……。

FFⅣ(SFC版)を作った強者たち

ここで紹介している人たちは、6年前SFC版のFFⅣの制作に関わっていた人たちだ。もちろん他の制作スタッフもこの開発室の中にいるんだけど、この6人は話しかけると戦闘に突入してしまう注意人物だ。ほとんどの人は本気で戦闘の相手をしなくても勝手に去っていってしまうので心配しないで会話を楽しもう。

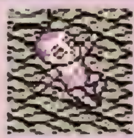
伊藤祐之

伊藤さんは寝ていた所を起されたのが不満のようでブツブツと愚痴を言った挙げ句にまた寝入ってしまう。寝る暇もないくらい開発当時は大変だったようです。

樋口勝久

自称バトルプログラマーの樋口さん。攻撃すると怒って反撃してくるんだけど……弱い。戦利品として「エッチな本」を落とす。いつも持ち歩いているのかな?

高橋哲哉



本気で戦闘しなくてはならない高橋さん。この7人の中ではたぶん最強だ。通常攻撃はほとんど通用しないので魔法を活用しよう。無理に倒す必要はないけどね。

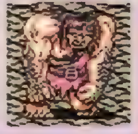
松井聡彦

自分にライブラの魔法をかけ、いかに弱いかアピールする松井さん。いろいろと弱みを持っているようで共感できるかも? こちらが攻撃するまでもなく撤退する。

青木和彦

本誌43号のインタビューにも答えて下さった青木さん。自慢のバイオリンの腕を披露しようと現れるが……。言いたいことだけ言って立ち去ってしまう。

吉井清央

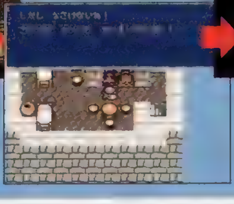


変な口癖「はァン」とともに現れる吉井さん。子供が生まれてとても喜んでいるが、これは当時の話なのでお子さんも今は小学生か。余計なお世話かもしれないが。

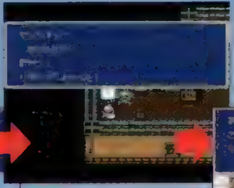
SCOOP3!! 究極の武器「ほうちょう」はどこに?

エッジの「なげる」コマンドは相手に特定の武器を投げつけて攻撃するコマンドだ。その投げられるものの中で最強の武器、「ほうちょう」をファブールで発見したぞ。入手方法は右の写真参照。ただし、月に行ってフースーヤに会った後では決して入手することはできないのだ。

▲ストーリー中盤、シルフの洞窟で倒れているヤンを発見。彼を目覚めさせるためにファブールへ向かう。



▼ヤンの奥さんと話し「あいのフライパン」を借りる。借りただけだぞ、覚えておこう。



▲これをヤンに使えば、奥さんの愛によってヤンは意識を取り戻す。これで一件落着か?

▼ここで思い出して欲しい、「あいのフライパン」は借り物。つまりちゃんと返さないといけないのだ。

▲「ほうちょう」入手! 借り物はちゃんと返すこと。これはちゃんともらった物だぞ。

攻撃力『160』! 恐いモノ知らずの『エクスカリバー』 SCOOP4!!

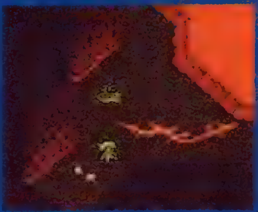
幻獣の街で「ネズミのしっぽ」を手に入れた人は多いと思うけど、これをどうしたらいいのかはわかった? 実はこれを持ってアダマン島のしっぽオヤジを訪れると「アダマンタイト」という鉱物と交換してくれる。さらにこの「アダマンタイト」を地下世界に住むククロという人物に渡すと伝説の聖剣エクスカリバーを作ってくれるぞ。ラグナロクが手に入るまでは最強の剣だ。

1

2

3

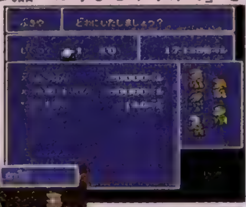
WANTED!



「幻獣の洞窟」「アダマン島」は発見できたと思うが、エクスカリバーを手に入れる上で重要な人物ククロの家は発見できただろうか。ククロの家は写真の場所、地下世界の南東にぽつんと存在している。

名匠ククロの作品

ククロが作ってくれるのはエクスカリバーだけではない。エクスカリバー入手後、再びここを訪れると強力な武器「ふうましゅりけん」を売ってくれる。そしてもう1つ彼が作ってくれるものがあるみたいなのだが…。



◀▲ラスボス戦にもぜひ持って行きたいのが「ふうましゅりけん」。ちょっと高価だがエッジの投げる武器としてかなり重宝するものの1つだ。

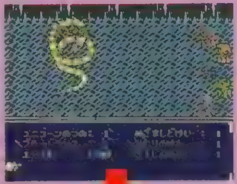
電撃PS独自発見! 裏ワザの巻

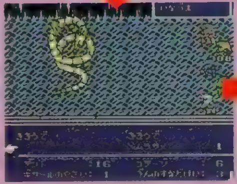
編集部が独自に発見した裏ワザを一挙[illegible]するぞ。貴重なセーブデータを破損する場合もあるので注意すること。

Q&Aの巻

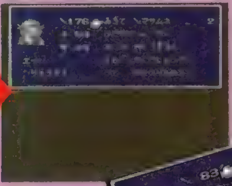
ストーリーが面白いのに先に進めないなんてもったいない! なんてお嘆きの君にワンポイントQ&Aでお答えします。

その1 1つしかないアイテムを2つ以上手に入れたい!!

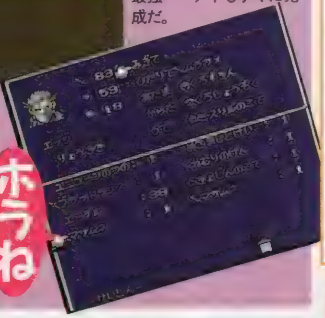




シナリオ進行上1つしか登場しない武具を増やしてしまうのがこのワザ。まず増やしたい武具を装備して戦闘に突入。その戦闘中にアイテムコマンドの空欄を選択した後装備をはずす。この後戦闘を終わらせ、はずした武器をもう1度装備すると、あら不思議アイテムが2つに!



◀複製することができるのは戦闘中に装備可能な武器や防具だけ。



▼強力な武具を増やせば最強パーティもすぐに完成だ。

ホラね

その2 『あんこくのつるぎ』みーつけた!

地底にある「封印の洞窟」の地下5F。この階段の手前には「あんこくのつるぎ」がある。見つけた?

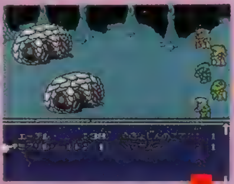
▶暗黒セシルのみ装備可能。この時点での用途は売るだけ。

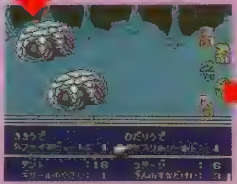
その3 かえるのうた

ギルバートが敵の特殊攻撃でカエルの状態のときに「うたう」コマンドを使うと「かえるのうた」を歌って敵を「かえる」にするぞ。

その4 え!?盾を装備したリディア?

各キャラクターごとに装備できる武器や防具は決まっているのだが、この裏ワザを使えばその枠を越えた装備が可能になる。方法は戦闘中エッジに「ぬすむ」を実行させる。エッジが敵からアイテムを盗む前に他のキャラがアイテム欄を開いて待つ。そのままエッジがアイテムを盗むと盗んだアイテムがアイテム欄に追加される。それが武器や防具なら種類に関係なく装備できてしまうのだ。ただし1度はずしてしまうと無効になってしまうので、そこだけは注意しておこう。





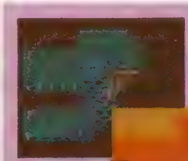
▲▶エッジがいないと当然できないワザだ。「敵から盗む前にアイテムを開いて〜」と忙しいのでバトルスピードを下げておくといい。

Q レベルがなかなか上がらないのですが?

封印の洞窟に出現する召喚士。コイツはアルケニを呼び出して戦わせ、自分は攻撃してこない。そこで、このアルケニだけを倒し続けていれば1回の戦闘で簡単に経験値を稼ぐことができる。

◀▲呼び出されたモンスターのみを倒し続ける。間違っても全体攻撃魔法は使用しないように。

Q 隠し通路ってどうやったらわかるの?

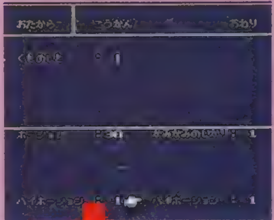


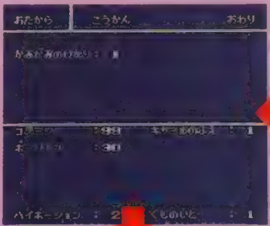
▲▶光る一瞬を見逃すな! イマイチ実用的とは言い難いワザではある。

城やダンジョンには隠し通路がたくさんある。なかなか発見できない通路も、実はテレポの魔法をつかうと簡単に発見できるぞ。テレポを使用して画面が光る一瞬、隠し通路が映し出される。

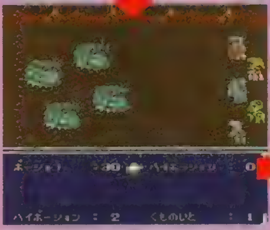
その5 アイテムを買うお金がないキミに朗報!

まず、増やしたいアイテムをアイテム欄に2カ所用意する。戦闘後におたからが出たら増やしたいアイテムの1つとそれを交換。さらに今のアイテムと用意してあったもう1方の同じアイテムと重ねる。最後に空いたおたからの欄に適当なアイテムを置き、すべて持って行くと0個のアイテムができる。これを戦闘中に使用すれば完成!



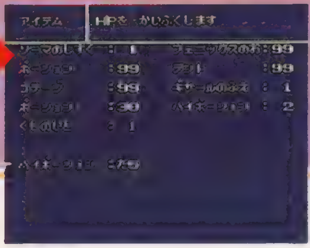


▲1個ずつでもいいから増やしたいアイテムを2カ所に用意。◀アイテムを入れ替え順序を間違えると戦闘からやり直しだぞ。



▲うまく0個になったアイテムは必ず次の戦闘で使用する。ココが重要だ。

注意 このワザは便利だが戦闘中に使えない「テント」などのアイテムは増やせない。



◀この「た5」が、255個を表している。

▶拾えるか否かは運。確実な方法はないので戦闘あるのみ。

戦闘後にモンスターが落としていくアイテムの中には店で買うことができても高価なものや、店や宝箱からは決して手に入らないものがあるぞ。狙って手に入れようと思うとかなりの根気が必要になるが、苦労するだけの価値は充分にあるアイテムばかりだ。ぜひ手に入れて今後の冒険で有効に使用していこう。

Q 店や宝箱から手に入れるより強力な装備はありますか？

名称	所有モンスター	備考
アルテミスの弓	月の女神	知性と精神が下がるが威力は最高。
アルテミスの矢	ブラックプリン他	竜に対して絶大な効果のある矢。
リリスのロッド	リリス	通常攻撃で敵のＨＰ吸収。アイテムとしての使用で「アスピル」の効果。
巨人の小手	バーサオーガ他	ミニマムを防ぐ。巨人系の敵にダメージ大。
クリスタルリング	レッドドラゴン	「眠り」「麻痺」「混乱」を防ぐ。
ガラスのマスク	フェイズ	同時に装備している防具の属性魔法を吸収する。また「永久変化」を防ぐ。
力だすき	ベヒーモス	力を上げる防具の一種。
呪いの指輪	スピリット他	力、精神などの各能力値は減少するが、「炎」「雷」「氷」を吸収する。
飛竜の槍	ブルードラゴン他	竜系の敵に対して効果的な槍。
与一の矢	モルボル	攻撃力の高い矢。
ブレイクブレイド	黒とかげ他	敵を徐々に石化する能力を持つ。
竜の髭	ブルードラゴン	竜に対して効果的な鞭。
ルーンアクス	巨人兵、魔人兵	魔法使い系に効果的な斧。
ルーンの杖	マリオネイター他	装備すると「精神」が上昇。戦闘中の使用でサイレスの効果あり。

Q 『磁力の洞窟』が突破できません

▲普段なら動けない装備でも、この方法なら行動ＯＫ。くれぐれも戦闘後に装備をはずすのを忘れないように。調子にのっていると次の戦闘で全滅・・・なんてこともある。

中盤最大の難所、磁力の洞窟。ここは金属製の装備をすると行動不能になってしまう。しかもここに入る時点では魔法攻撃ができるのもテラ１人と心もとない。そこで耳寄りな情報。戦闘中に装備をすることでその戦闘の間は通常通り行動することが可能。ただし１回の戦闘ごとに装備を外さないとまた行動不能になってしまうから注意。

バーサクで強行！

もう１つの手段はバーサクを使う方法だ。行動不能状態のキャラにバーサクをかけるとバーサク状態ではあるが、通常と同様の戦闘ができるようになるのだ。

▲バーサクなら攻撃力も上がるし安心。残りＭＰを見て使い分けよう。

Q MPがすぐなくなってしまいます

◀アイテムによる魔法の方が効く敵もいる。

ＭＰはいざという時の回復や脱出にとっておきたい。少しでもＭＰを温存しつつ有利に戦闘を進めるために戦闘中に使用して効果のある武器アイテムをまとめてみたぞ。

名称	効果
眠りの剣	黒魔法「スリプル」の効果
ディフェンダー	白魔法「プロテス」の効果
炎の槍	黒魔法「ファイラ」の効果
氷の槍	黒魔法「ブリザラ」の効果
ホーリーランス	白魔法「ホーリー」の効果
ポイズンアクス	黒魔法「ポイズン」の効果
エルフィンボウ	白魔法「シェル」の効果
ダンシングダガー	短剣が敵に向かって飛んで行きダメージ
ムラサメ	白魔法「プロテス」の効果
マサムネ	白魔法「ヘイスト」の効果
大地のハンマー	黒魔法「クエイク」の効果
ロッド	敵にエネルギーボルトを打ち出す
アイスロッド	黒魔法「ブリザド」の効果
フレイムロッド	黒魔法「ファイア」の効果
サンダーロッド	黒魔法「サンダー」の効果
変化のロッド	黒魔法「ポーキー」の効果
妖精のロッド	白魔法「コンフュ」の効果
星屑のロッド	黒魔法「プチメテオ」の効果
リリスのロッド	黒魔法「アスピル」の効果
杖	味方単体の毒を消す
癒しの杖	味方全体に「ケアル」の効果
ミスリルの杖	味方単体の眠り、麻痺、混乱、バーサクを解除
力の杖	白魔法「バーサク」の効果
賢者の杖	白魔法「レイズ」の効果
ルーンの杖	白魔法「サイレス」の効果
波動の杖	白魔法「ディスペル」の効果

Q 『死の宣告』なんて大キライ!!

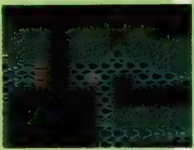
こちらのＨＰや状態に関係なく、10カウントで戦闘不能になってしまう特殊攻撃「死の宣告」。実はこの「死の宣告」を簡単に回避できる方法があった。それは戦闘開始と同時に○ボタン押しっぱなし！ これでカウントが０になっても平気で行動し続けるのだ。「たたかう」しか選択できなくなるがそのメリットは大きいぞ。

◀数字に注目！ 本当だったら倒れているハズなのにこの通り攻撃を続けることができる。

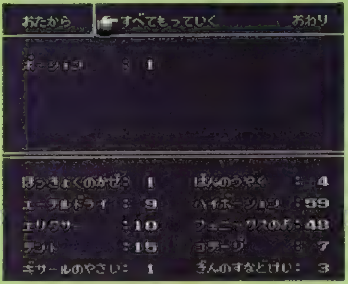
▶あの強力なお宝モンスター「ブレイグ」も、この方法ならほとんどザコと化してしまうぞ。

Q もっと楽…できませんか？

このゲームは２Ｐ側のコントローラでも操作できるのだが、それを利用したレベルアップ方法がある。敵を１撃で倒せる程度のダンジョンに入り、１コンと２コンの✚キーを逆方向に固定し、さらに◎ボタンも固定すれば勝手に戦闘を繰り返してレベルアップしてくれるぞ。



▲この方法は、なぜかダンジョン限定なのだ。



▲アイテムも回収してくるし良いことずくめ。１晩寝かしておいて…全滅なんてことのないようにね。

ファイナルファンタジーⅣ

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

聞くだけで、イヤになる人も多いハズの“テスト”。今回は、そんなテストが娘に与える影響をまとめてみたぞ。

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

記事を書くにあたって『プリゆめ』をプレイしたり、資料を調べたり、メーカーさんに尋ねたりしていると、このゲームの奥深さを、ふと感じちゃったりするんですね。この面白さって、やっぱりやってみないとわからないし、かなりスルメなゲーム（噛めば噛むほどってやつですね）だったりもするんです。まだ『プリゆめ』未体験の人がいましたら、ぜひ一度（友だちに借りてでも）プレイしてみてね。でも、ここのコラム読んでる人は、フツ～はやってるわな（笑）。（自問自答の袋 こ～じ）

気になる娘のテスト結果。その時のパラメータ変化は？

学校や料理教室など、お勉強コマンドで通うことになる各場所で、生徒たちの実力を試す“テスト”が行われるのはみなさんも知っての通り。その結果が娘のパラメータに影響を及ぼすパターンは、意外にもかなり多い。今回は、どういう条件でどう変化するのか表にまとめてみた。効果は各表、項目の1つがランダムで選ばれるぞ。ちなみにライバル出現時は、別表のパラメータ変化も参照しよう。

◀料理教室にて。娘の自慢料理（？）が完成。何とも言えない味とはどんな味？

▶こちらは絵画教室。自信作と言いながら、あまり自信なさげな娘がカワイイ。

料理教室

気だてアップに最適な料理教室。ここでのテストは、娘が実際に料理を作ること。「盛り付け」と「味付け」に対してのそれぞれ50点ずつの評価がなされ、前者は気だてとセンスの平均、後者は通学回数がポイントとなる。

点数	効果
50点未満	気力▼、プライド▼
	ストレス▼
	気力▲
	プライド▼
50～79点	ストレス▼
	気力▲
	ストレス▲
	気力▲、ストレス▲
80～99点	気だて▲
	気力▲、ストレス▲
	プライド▲
	気力▲
100点	プライド▲、ストレス▼
	気だて▲、信頼度▲、ストレス▼
	プライド▲、気力▲、ストレス▼

▼ハイターがいる場合

点数	効果
娘が勝った場合	プライド▲
	プライド▲、ストレス▼
	体重▲、スタミナ▲、ストレス▲
ハイターが勝った場合	プライド▼
	ストレス▲
	気力▲、ストレス▲
	モラル▼、プライド▼
同点	パラメータに変化なし

絵画教室

絵画教室でのテストは、もちろん絵を描くこと。通学回数で判定される「技術点」と、センスで判定される「芸術点」の各50点ずつで評価されます。テストまでに何度も通い、絵画のテクニックを身につけておくようにしよう。

点数	効果
50点未満	プライド▼、ストレス▲
	ストレス▲
	気力▼
	プライド▼
50～79点	ストレス▼
	ストレス▲
80～99点	プライド▲、気力▲
	プライド▲
	気力▲
	気力▼、プライド▼、ストレス▲
100点	奨学金1000G（全パターン共通）
	気力▲、ストレス▼
	プライド▲、ストレス▼
	モラル▲、ストレス▼
	プライド▲、気力▲、ストレス▼

▼アクロンがいる場合

点数	効果
娘が勝った場合	気だて▲、魅力▲、気品▲
	ストレス▲
	気力▲
	プライド▲、ストレス▲
アクロンが勝った場合	プライド▼、ストレス▲
	プライド▼、気力▼
	プライド▼、気力▲、ストレス▲
	プライド▼、ストレス▲
同点	パラメータに変化なし

音楽教室

楽器の練習をするわりにはテストは声楽だったりする、ヘンな教室。チェックされる項目は「技術面」と「芸術面」の2つ。やはり配分は50点ずつ。前者は通学回数、後者はセンスと魅力の平均値で判定されるぞ。魅力はこの教室では上がらないので、注意が必要かも知れない。

点数	効果
50点未満	ストレス▲
	プライド▼、ストレス▲
	プライド▼
	モラル▼、プライド▼
50～79点	ストレス▼
	気力▲
	ストレス▲
	気力▲、プライド▲
80～99点	気力▲
	プライド▲、気力▲
	ストレス▼
100点	奨学金1000G（全パターン共通）
	プライド▲
	プライド▲、魅力▲
	プライド▲、気品▲
	プライド▲、気力▲

▼ハミングがいる場合

点数	効果
娘が勝った場合	気力▲
	プライド▲
	ストレス▼
ハミングが勝った場合	プライド▼、ストレス▲
	ストレス▲
	気力▲
同点	パラメータに変化なし

ダンス教室

意外にもたくさんのパラメータの育成に役立つダンス教室。ここでのテスト内容は、コーチとゲストの前で1人で踊ること。やはり「技術点」と「芸術点」で判定され、それぞれ通学回数と、魅力・センス・スタミナの平均値で点数が決まるのだ。

点数	効果
50点未満	気力▼
	プライド▼
	モラル▼
	ストレス▲
50～79点	ストレス▼
	ストレス▲
	気力▲
	気力▲、ストレス▲
80～99点	プライド▲、気力▲
	プライド▲、ストレス▼
	プライド▼、ストレス▲
	気力▲
100点	奨学金1000G（全パターン共通）
	信頼度▲、ストレス▼
	気力▲、ストレス▼
	プライド▲、ストレス▼

▼チャーミーがいる場合

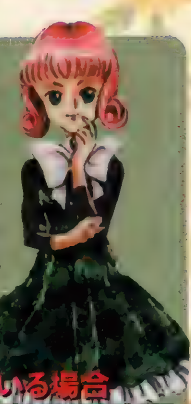
点数	効果
娘が勝った場合	気だて▲、プライド▲
	気だて▲
	プライド▲
	プライド▼
チャーミーが勝った場合	気力▲
	気力▼、ストレス▲
	プライド▼、ストレス▼
同点	パラメータに変化なし

※奨学金はテストで100点を採った場合ぜったいにもらえる。

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.

行儀見習い

プリンセスを目指す娘には、ぜひ通わせてあげたい行儀見習い。モラル・気品・魅力、とレディーに必要な能力の上昇が望める。まさに〝淑女・虎の穴〟。そんな行儀見習いでのテストは「作法」と「優雅さ」をそれぞれチェック。前者は通学回数、後者は気品と魅力の平均で判定しているぞ。



点数	効果
30点未満	気力▼、ストレス▲
	モラル▼
	モラル▼、ストレス▲
	プライド▼、気力▼
30〜70点	モラル▲、気力▲
	ストレス▼
80〜90点	プライド▲
	気力▲、モラル▲
	ストレス▼
	魅力▲、気品▲
100点	奨学金1000G（全パターン共通）
	プライド▲、ストレス▼
	気力▲、ストレス▼
	気品▲、魅力▲、ストレス▲

▼ナテラがいる場合

点数	効果
娘が勝った場合	プライド▲
	気だて▲
	ストレス▲
	ストレス▼
ナテラが勝った場合	ストレス▲
	気力▲、ストレス▲
引分	パラメータに変化なし

学校

育成の基本、学校でのテストは今までとは違い「一般常識」、「歴史」、「数学」、「文学」の4項目の各25点ずつ。採点のポイントは、順にアルバイトの経験、通学回数、知力、知力とセンスの平均に対応しているのだ。

点数	効果
30点未満	ストレス▲
	信頼度▼
	気力▼
30〜70点	ストレス▼
	気力▲
80〜90点	気力▲、ストレス▼
	プライド▲、ストレス▲
	ストレス▼
	気力▲
100点	奨学金1000G（全パターン共通）
	信頼度▲、ストレス▼
	ストレス▼
	プライド▲、ストレス▼
	プライド▲、気力▲、ストレス▼

▼チアーがいる場合

点数	効果
娘が勝った場合	プライド▲
	気だて▲
	気力▲、プライド▲
チアーが勝った場合	プライド▼
	気力▲
	気力▼
	プライド▼、ストレス▲
引分	パラメータに変化なし

●学校で起こる2つのイベントの効果は？

いじめ編

高プライド、低気力の娘さんに起きやすいイジメ。どう影響するかは娘さんの対応次第だが、あまり望ましい事態ではないね。

行動		娘に与える効果
いじめっ子撃退		プライド▲、気品▲
いじめられる	養育費が多い	養育費▼、プライド▼、モラル▼
	養育費が少ない	プライド▼、モラル▼、気力▼

ラブレター編

娘の魅力が上がっていけば、当然男の子だってほっとかない。やっぱり娘のパラメータ次第で結果も変化するみたいだが……。知力が低すぎてラブレターが読めないのは、ちょっと悲しいね。

行動		娘に与える効果
手紙が読めない		プライド▼、魅力▼
手紙を読んで…	断る	プライド▲、信頼▲
	交際する	魅力▲

武術道場

同じ道場の生徒と剣（竹刀？）による3本先取、5本勝負の試合が武術道場でのテスト。5人いる対戦候補とは武勇値がもっとも近い者（アリエール出現時は彼女と）戦うことになる。下の表、左が娘が勝った場合、右が負けた場合だ。娘の状態でもパラメータは変化するぞ。

点数	効果
娘が勝った場合	気力▲
	プライド▲
	モラル▲
アリエールが勝った場合	スタミナ▼
	プライド▼
	モラル▲
	気力▼、プライド▼

◀アリエールがいる場合

点数	娘が勝った時の効果	点数	ライバルが勝った時の効果
普通	モラル▲、ストレス▼	普通	プライド▼、気力▼
	プライド▲、ストレス▼		気力▼、ストレス▲
	ストレス▼		ストレス▼
	気力▲、ストレス▼		気力▲、ストレス▲
神経質	気力▲	神経質	気力▼、ストレス▲
	気力▲、ストレス▼		気力▼
	ストレス▼		プライド▼、気力▼
	プライド▲		気力▼、ストレス▲
ぶりっこ	気だて▲、プライド▲	ぶりっこ	ストレス▲
	プライド▲		モラル▼、ストレス▲
	気力▲、ストレス▼		魅力▲、モラル▲
	プライド▲、ストレス▼		プライド▼、ストレス▲
非行化	ストレス▼	非行化	プライド▼
	モラル▲、ストレス▼		プライド▼、ストレス▲
	プライド▲、気力▲、ストレス▼		モラル▲
	プライド▲、ストレス▼		プライド▼、気力▲
なまいき	プライド▲、気力▲	なまいき	プライド▼
	プライド▲、モラル▲		プライド▼、モラル▼、気品▼
	プライド▲		気品▲
	プライド▲、気品▲		プライド▼、ストレス▲

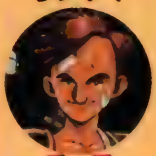
●武術道場のライバルたちは成長する？

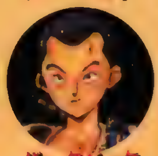
娘と同様、5人のライバルたちも、どんどん武勇値を伸ばしている。その成長にはパターンがあり、アリエールを除く4人は、4フェイズ以降、4フェイズ毎に＋5、アリエールは＋17ずつパラメータが伸びているのだ。

ライバルたちの武勇初期値	4フェーズ目
アーノルド ：100	105
ランディ ：200	205
パークベック：300	305
チェコ ：500	505
アリエール ： 70	87

ランディ

アーノルド


チェコ


パークベック

自慢の娘さんまだまだ募集中

ストレス以外のパラメータを999にしている人の応募が結構あります。そこで何フェーズ目でそうなったかも詳しくハガキに書いて下さいね。審査に通った方は連絡をいたしますので電話番号の記入も忘れずに！

あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
YWCA会館 5F 電撃PS編集部
「娘自慢」係 ●しめ切りは4月20日

▼神奈川県・みたらいさん なかなか

3人のパパが挑んだ『プリゆめ』三昧日記

犬：いや～来てますキュ。読者様のお便りが！
ロ：なんか、すごいよ！　こんなに反響があるなんて思いもしなかったから、もぉ～汗ダクダク（意味不明）。
魔：まあ、それだけ「プリゆめ」がやり込みがいのあるゲームってことなんでしょう。
ロ：でもね、読者様で送られてくるハガキなんですが、愛情は感じられるんですけど、内容がターっって感じなんですよ～。
魔：っていうと？
ロ：せっかく応募してくれた皆さまには申し訳ないんですけど、いまいちやり込み度が――って感じで。
犬：たとえば、どんなのがあるの？
ロ：いちばん多いのは、1桁フェーズ（最短）で、あるパラメータだけがMAX（999）ってパターンかな。
魔：それはイマイチさむいかも。
犬：オレでさえ、最初にプレイしたときに11歳でプライドをMAXにしてたもんなぁ――。
ロ：でも、どういう結果を残せばやり込んだことになるのか、読者さんも判断に悩むとは思っていたんですけどねえ。
魔：だよね。周りに「プリゆめ」を一緒に遊んでいる友だちや知人がいれば、情報交換なんかして「プリゆめ」を極めやすいだろうけど、1人でプレイしていると、どの程度やればスゴイのか判断しにくいからね。
犬：1人で遊んでいても、インターネットとかで情報交換できる人はイイだろうけど、なんだかんだいってそういう人は限られてるし。
ロ：確かに。そういうプレイ環境こそ理想的だよね。でもまあ43号からかなり詳しく、娘を育成するにあたってのパラメータ変化を掲載しているからこれらを見て最強の娘さんをジャンジャン育てて欲しいな。
魔：そうだよね。43号ではメイキングによる初期状態の変化、44号ではアルバイトや習い事でのパラメータの変化。そして今号ではさらに突き詰めた攻略で、テストの結果で変化するパラメータの詳細まで掲載しているからねえ。今後のハガキが楽しみ。
犬：この3冊を見ながらプレイすればかなり早いフェーズでオール999も夢じゃないと思うな、オレ。
ロ：うん。まあそのへんのプレイをするにはもう1つ重要なポイントが加わるけどね。
魔：「テレちゃんこと、チャイニーズオークの存在だね。
ロ：ピンポンでーす。前号でも紹介したけど、例（?）の売ってくれるアイテムは1つが+100もパラメータが上がるので、うまくお金を稼ぎつつ、常に2000Gくらいある状態にしておいて売りに来たらドバっと一気に買いまくるというのが、オール999を

すくすく娘さん

目指せ！日本一の愛娘家(笑)

まんが：祥人　©NINELIVES Inc./赤井孝美

PrincessMaker

達成するコツかなぁ。
犬：でもそのへんのコツをちゃーんとふまえて、やりこんだ人のハガキも結構来てるんでしょ。見せて見せてぇー。
魔：うん。何通かはものすごいのが来てますよ。
犬：どれどれ……え!? 友だち！人ゲットぉーっ? 100フェーズ以内にオール999達成?
魔：すごいよね。
ロ：うん！ 強者だよね。
犬：オレ、鼻水出ちゃう！
魔：なんだよソレ！
ロ：〈犬〉は興奮すると副鼻腔が圧迫されて鼻水が出るんだって(笑)。
魔：だから〈犬〉なのね(笑)。普通だったらヤな人だけど。
犬：スマンっす。自分からふっといて何ですが話を戻しましょうか。
ロ・魔：ウィ（フランス語で）。
犬：しかし……それホントかなぁ。
ロ：ほかの攻略本では「1プレイで出せるライバルは5人が限界」って書いてあったし、100フェーズ以内で全パラメータがMAXってのは正直言ってものすごいことだから、その読者さんと連絡をとってどうプレイしたか聞こうかと思っているけど。
魔：まぁ、ライバル7人はあり得るとしても、100フェーズ以内は……。
犬：ネス湖のネッシーくらいアヤシイですなぁ。
魔：あんた……、遠回しに「ウソだ」っていうのはチョット失礼なんじゃないの(笑)。
ロ：そーだよ。読者さんに失礼じゃない！ せめて「ダ゛リの髭は回るだ」くらいの例えにしとかないと。
犬：なら、[illegible]三は……。
魔：あんたたち、殺されるよー。
犬：ゴメンなちゃーい。
ロ：と、に、か、く、投稿されしだい掲載する予定なので、自慢できる娘を育てた方はドンドン応募してください。ちなみに、ハガキで送ってくれる方は、娘やライバルなど「プリゆめ」に関わる自分なりの感想を一緒に書いてくれるとハッピーです。
犬：贅沢言うなぁ(笑)。
魔：やっぱり、ここが苦労したとか、この数値を見てほしいとか一筆されているといないのとじゃハガキから感じられる愛の差ってあるでしょ。
ロ：あとイヤだろうけど、ダメな娘さん系もチャレンジしてほしいな。
犬：このジャンルに関してはちょっとハガキが少なめだね。
魔：やっぱ娘さんがカワイイから大切に育てちゃうんだね。きっと(笑)。
犬：国司一の借金を持つ娘さんとか、メガトン級の体重を持つ娘さん、ほかにはいかに早く全パラメータを0にできたとか……。
ロ：なんか言っていて悲しくない?
犬：うん。でも見てみたいの。オレは娘さんがかわいそうで、そんなプレイできそうもないから。
魔・ロ：同感ですぅー（棒読みで）。

DOKIDOKIプリティリーグ

ラジオでもおなじみの熱血スポ根恋愛SLGがついに登場！
育成、試合、恋愛のすべてを豊富なデータを基に徹底攻略!!

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800　限定版:¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月28日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

文化放送系のラジオドラマを聴いている人なら、あの独特のノリがそのままゲームになったということで納得するでしょう。でも、まったく知らない人が野球ゲームとして買ったらビックリするかも。まあ、ルールが極端に簡略化されてると思えば……。

ところでこのゲーム、野球に恋愛に育成にと、幅広いテーマを扱っているけれど、じつはしっかりとギャルゲーらしさを保っていることが判明(笑)。答えはエンディングにあるけれど、八方美人なプレイをしているとわからないかも。　(みみみ)

チーム編成から実戦まで、基礎&テクを徹底紹介!!

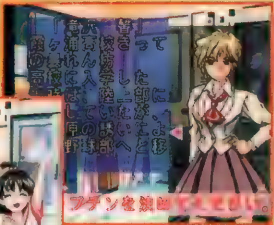
代理監督であるプレイヤーに与えられた期間はわずか1年間。この限られた時間の中で弱小の〝霞ケ浦高校野球部〟を鍛え上げるのだ。ちなみに、公式戦を勝ち進むと、野々原千晶を軸としたドラマティックなスポ根（？）ストーリーが展開していくので、ぜひとも彼女たちを全国トップまで導いてあげたいところ。今回は、チームの発足から選手の育成、さらに試合での実戦テクニックなどを細かく攻略していこう。

▶セリフ1つにも、選手の個性がにじみ出る（笑）。

▲〝球場の妖精たち〟はまだまだ未熟。すべては監督としてのキミの腕にかかっている。

チームメイキング

監督としてまずやるべきことは、キャプテンの選出だ。キャプテンの基礎能力は、部員すべての練習成果に影響する。彼女の能力が高い分野ほど練習成果もアップするので、楽な試合展開を望むならば野々原、牧野、滝沢の3名から選ぼう。ちなみにキャプテンの選択と恋愛部分は無関係なのでご安心を。



◀▲能力や好みで選ぶのもいいけれど、野々原を選ぶと物語的に盛り上がる。

スケジュール調整

野球部の週末スケジュールは、練習試合と公式戦、休暇の3種類。選手が病気にならない限り極力練習試合を組むこと。また、ある程度実力がついたら公式試合に挑戦だ。ちなみにテスト期間は練習が休みとなって選手たちの疲労度が回復するので、テストに合わせたスケジュールを組もう。

▲テスト直前の休暇はまったくのムダ（笑）。

◀休暇中には、女の子とのイベントが起きることも……。

キャラ別基礎能力表

以下の表は、各選手の基礎能力を分野別にランクづけしたモノ。これは〝素質〟を表しており、いくら猛特訓しても得意分野は変わらないので要注意。また、練習次第で魔球や秘打を習得できる者には○印をつけたので、キャプテン選出や練習メニューの参考にしよう。

名前	投球	打撃	守備	魔球	秘打
野々原 千晶	A	B	B	○	○
牧野 泉	B	A	B	○	○
滝沢 馨	B	B	A	○	○
浅井 真弓	C	C	A	○	―
中山 玲子	C	B	B	―	○

名前	投球	打撃	守備	魔球	秘打
長島 茂子	D	D	D	○	―
須永 知美	C	A	C	―	○
木村 由佳	B	C	B	○	―
林 恭子	B	A	C	―	○
河合 弘子	B	D	A	○	―

©XING／GREAT 1996　協力：SSK

★公式戦勝利を目指して猛特訓!

▲まんべんなく特訓するよりも、キャラごとの得意分野を育てた方が効果が高い。

▶部員は総勢10名プラスα(詳しい情報はヒミツ)。控えの投手は必ず育てておこう。

選手の練習メニューは個人ごとに設定する。このときに割り振るＡＰ（アクションポイント）の値が多いほど練習の効果もアップするけれど、同時に疲労度もアップするので要注意。また、ＡＰは練習試合に勝つことで一定値まで増えるのだが、１回でも負けると激減してしまう。このゲームにおいて負け試合は〝百害あって一利なし〟。ちなみに、公式戦に勝てば効果の高い練習メニューが増えていく。限られた期間で全国トップを目指すには、いかに早く公式戦を勝ち抜くかが重要なポイントになってくる。

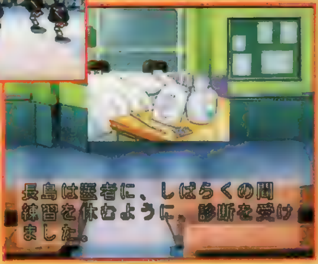
★ストレスに要注意!!

▼絶不調の選手が３人も！ 早いところ休暇を与えないと……。

ＡＰをつぎこんだり、難度の高い練習をさせても失敗しては無意味。疲労度が高いと練習の成功率が下がり、放っておくと病気やケガにつながってしまう。翌週にテストでもない限り、疲労度50を目安に休暇を取らせよう。１回の休暇、または練習休みで40+（根性値の５%）だけ疲労度が減少するぞ。選手との会話によって疲労度が減少することもあるが、恋愛部分と関わってくるためオススメではない。

★病気とケガは……

選手の疲労度が溜まると、病気やケガを引き起こしてしまう。具体的には、練習を２回連続で失敗すると病気になり、疲労度の高さ（下の表を参照）によってケガが発生する。どちらも練習にはドクターストップがかかり、回復に時間がかかることもある。また、ケガ人が多すぎてメンバーがそろわなければ試合中止になってしまうので、選手の健康管理には気をつけよう。



◀▼病気になったらリセットして、直前のセーブデータでやり直す方法がベスト。もちろん、すぐに休ませてあげることを忘れずに！

～ケガ発生率～

疲労度	0～	30～	60～	70～	80～	90～
ケガ率	0%	1%	2%	6%	12%	50%

練習メニュー効果表

まず右の表を見る上で注意して欲しいことは、この数値が〝実際に上昇する値ではない〟ということ。これらは、最低の効果を１として各メニューを比較し、それぞれの効果の度合いを表したモノなのだ。実際にはキャプテンの能力修正や、つぎ込んだＡＰによって変わってくるので、メニューを選ぶ目安として考えよう。ちなみに〝人数〟は参加可能な最大人数を、〝魔球〟と〝秘打〟は、特殊技習得への影響を表している。また、難度が高いほど、良い効果が期待できるけれど、その分疲労度も増えやすいので要注意だ！

	メニュー	人数	投力	打力	敏捷	根性	選球	制球	魔球	秘打	難度
投球系	投球練習	10	+2					+2			1
	遠投	6	+3	+1			+1	+3	+1		2
	投込み50	5	+4	+1			+1	+4	+2		4
	的あて	4	+5	+2			+2	+5	+3		5
	投込み百	3	+6	+2			+2	+6	+4		6
打撃系	打撃練習	10		+2			+2				1
	素振り50	6		+3	+1		+3			+1	2
	打込み50	5		+4	+1		+4			+2	3
	素振り百	4		+5	+2		+5			+3	5
	打込み百	3		+6	+2		+6			+4	6
守備系	守備練習	10			+2	+1					1
	ノック百	6	+1		+3	+1		+1	-1	-1	2
	ダッシュ	5	+1		+4	+1		+1	-1	-1	3
	ノック千	4	+1		+5	+2		+1	-1	-1	4

★勝つための実戦テクニック

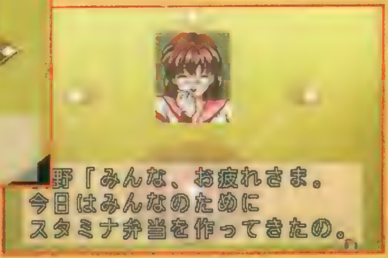
このゲームでは、試合を観ずにプログラム任せで結果だけを見ることもできる。しかし、ここではあえて監督らしく、細かな指示を出す〝観る〟モードで攻略しよう。指示コマンドの効果は下の表のとおり。いずれも選手のスタミナである根性値を消費するので、うかつな指示は出せない。基本は5回裏まで根性値を温存して、相手チームが弱ったところで入魂バッティングを浴びせるという戦法。また、敏捷度が高ければバントや盗塁が成功しやすく得点も得やすい。そこで、守備練習に力を注いで、送りバントを主体に攻める戦法もある。

◀投手のコントロールが乱れ始めたら励まそう。ちなみに根性値が高いうちは普通球でも十分。

★能力に関わる数々のイベント!

試合中でもっともありがたいのが、イベントによる根性値回復だ。投手の場合は、試合中に3人以上連続三振をとっていることが条件で、根性値が半分以下に低下すると、1試合中に1回だけ根性値がMAXまで回復する。一方、打者の場合は2打席連続でホームランを打つとイベントが発生する。どちらも意図的に発生させることは難しい。また、キャラクターごとに特別なイベントも用意されていて、能力値を上げる特訓や奇妙な発明から、歌唱力や美貌（？）がアップするモノまで内容もさまざま。発生確率は1割以下なので、見れた人は超ラッキー！

▲気合で根性値回復。もはやスポ根のお約束。



◀これは当たりイベント。選手全員の疲労度を下げてくれる。

★特殊技をマスターしよう!

▼終盤でスタミナがあり余っていたら、迷わず魔球で打ち取るべし！

▶ホームランになるのはうれしいが、根性値が激減。

熱血野球モノの定番といえば魔球と秘打。これらは投球系または打撃系の練習メニューを続けることで習得できる（魔球及び秘打は各1人ずつしか覚えることができない）。一度覚えた特殊技を忘れることはないので、マイナスの影響が大きい守備系メニューは、なるべく習得後に組むこと。ちなみに、公式戦の相手チームも特殊技を習得している。とくに、打者が出塁しているときは、ほぼ確実に秘打を使ってくるので、投手やキャプテン（顔が描き込まれているのですぐにわかる）には注意。また、秘打に対して魔球を投げると相殺されて、速球VS入魂扱いになる。最悪でもホームランは防げるので、相手の秘打は確実に潰していこう。

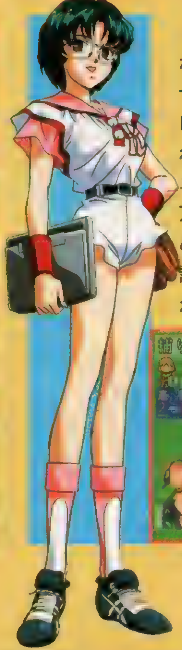
コマンド効果表

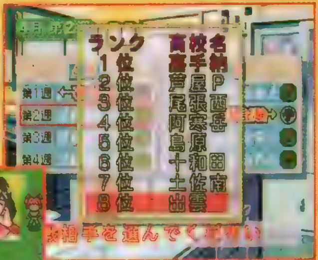
表中の投力と打力、制球力と選球力は、それぞれ打撃判定と飛距離判定に使われる。

	コマンド	効果&消費根性値(～)
守備時	普通球	通常の投力&制球力の投球(1)
	速球	投力+αの投球(2)
	変化球	投力−α、制球力+αの投球(2)
	遅い球	投力&制球力−αの投球(0)
	魔球	秘打以外は必ずストライクになる(20)
	励ます	1試合中に5回まで、根性値を回復
攻撃時	指示無し	通常のバッティング(0)
	入魂	打力&選球力+αのバッティング(10)
	秘打	魔球以外は必ずホームランになる(40)

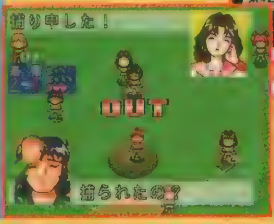
★公式戦でランクUP!

普段の練習試合の相手は、自分たちより1ランク上の高校と同じ強さに設定されている。公式戦ではさらに魔球や秘打が加わるので、練習試合に勝てないようなら公式戦は見合わせよう。また、全国トップの嘉手納高校を倒すと、1週間後には世にも強力なインターナショナルチームとの試合が組まれてしまい、その後エンディングとなる。万全の体制で臨むためにも、嘉手納との試合は3月に入ってからがベスト。





▲5月の1週目ぐらいには、公式戦に挑んでみよう。

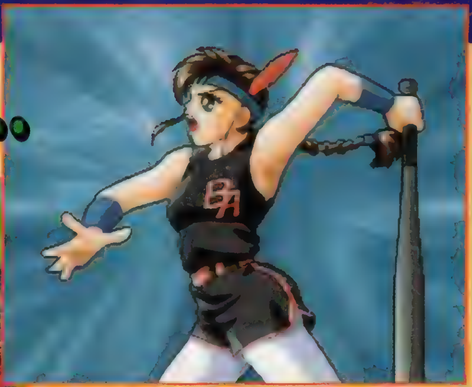


◀全国トップの実力を誇る、嘉手納高校の監督は、実は……。

全国ランク１位!!さらなる強敵が…

最後に待ち受けている敵が、このインターナショナルチームだ。彼女たちの能力は平均的に高く、下手に普通球を投げればホームランだ。しかも根性値が異常なまでに高いので、平気で魔球や秘打を連発してくる。もし、チームバランスが悪ければ、まず勝ち目はない。ちなみに、試合の結果はエンディングに影響しないので安心しよう。

▲"顔のあるキャラ"に対しては、惜しまずに魔球を使っていこう。



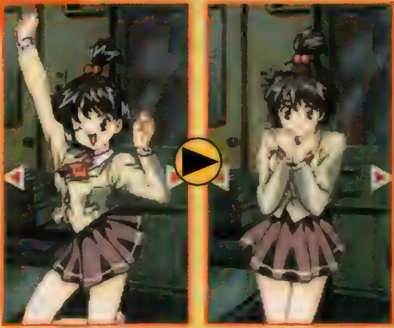
▲根性値を40も消費する秘打。しかし、彼女は何打席も連続して使ってくる。

恋愛要素もチェック

恋愛部分でやるべきことは２つ。まずは、目的の女の子と職員室で会話すること。このときに必ず選択肢が出るので、印象の良い方を選ぼう。選択によっては、好感度や根性値が上がったり、疲労度が下がることもある。もう１つの要素は普段の練習にある。ほかの選手よりも少しひいき目にＡＰを割り振ってやればＯＫ。完全なラブラブ状態になると、女の子の態度や言葉づかいが変わるのだ。

▼職員室でかわされる会話は何パターンか用意されているので、効果のあった選択肢は覚えておこう。

ラブラブ状態だと…



こんなイベントも…

休暇中には、一定の確率で女の子とのイベントが発生するのだ。このときの会話にも選択肢があるので、好感度を上げる絶好のチャンス。グラフィックは季節ごとに、さまざまなモノが用意されているぞ。１人の女の子に集中すれば、好感度も上がりやすい。完全にラブラブ状態だと、エンディングでイイコトが♥

知って得する、ちょっとオイシイお話♥

キャラのポジションには秘密がある。ピッチャーを千晶、キャッチャーを牧野にすると、千明の投力と制球力がアップ。また、林の打順を滝沢の直後にすると、林の打力と選球力が、河合の打順を中山の直前にすると、河合の打力と敏捷性がそれぞれアップする。しかし、初期の打順を変えなければ、部員すべての根性以外の能力がわずかにアップするので、どちらが得とは言い切れない。さらに、滝沢は盗塁を、須永はバントをさせたときに、それぞれの敏捷性がアップすることを覚えておこう。

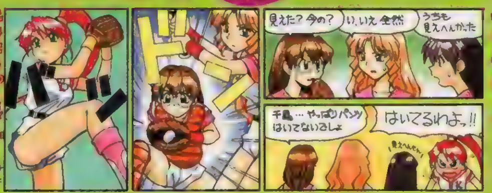
▶初期の打順を覚えておいて、試合によって使い分けよう。

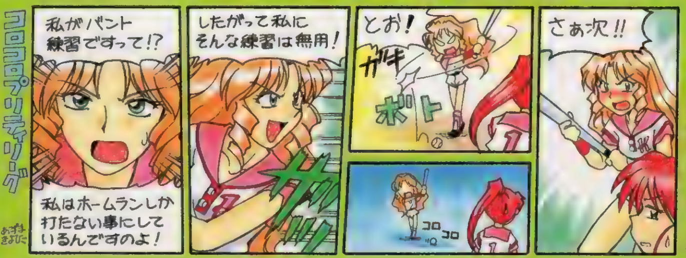
▼正月には、和服姿がまぶしい初詣イベントが発生するのだ。

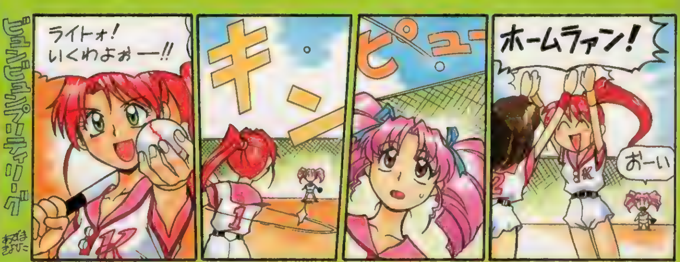
◀バレンタインには、義理または本命チョコのどちらかがもらえる。

熱血大サービス(笑) おまけマンガ

最後に、編集部秘蔵の、あずまきよひこ氏の４コマ漫画を大放出!! ラジオドラマの独特のノリが楽しめる傑作揃いだ。







おしまい♥

新テーマパーク

3人の"テーマパーク名人"が語るノウハウを参考にして
自分なりの経営テクニックが身につけられる発売同時攻略!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	4月11日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こういうゲームをやっていると、普通は自分以外の人がどんなパークを作ってるかなんて気にしないよね。今回こういう企画をやったことで、人によって作り方もパークへの思い入れも全然違うんだな〜とあらためて納得。とてもイイ刺激になりました。この手のSLGの攻略はデータがどう、裏ワザがどう、とかになりがちですが、僕個人としては、本作品はのびのびと自分なりのパーク作りに励んでもらいたいなぁ〜と思ってます。ちなみに僕は山口さん派。 <前作の怪しさがなくなって残念な 袋>

中心開発メンバー3人に聞く経営者の心得!

▲皆さん若くてノリのいい方たちばかりで、インタビュー中も終始笑いが絶えなかったぞ。今後の活躍にも期待しよう!

SLGとしてはわかりやすい操作系と、ポップなノリでオリジナルのテーマパークの構築・経営が気軽に楽しめるこの『新テーマパーク』。でも、初めてこのゲームに触れて、「何のお手本もないまま作らなければならない!!」状態に戸惑う人も少なくないだろう。そんなキミたちのために、今回は発売元EAVの開発陣3人が、その経営テクニックを伝授してくれるぞ。お話を聞いた3人はそれぞれ個性的なパーク作りに長けたエキスパートばかり。めざすテーマパークの形は人それぞれだと思うが、まずは自分の理想形に近いパークを作る自称(他称?)「テーマパーク名人」の話を参考にしてみよう。感覚がつかめるまでは、各名人たちのパークを真似して作っていくだけでも、とっても勉強になることまちがいナシだぞ。

▲人気スターでさえも思わず大満足。3人の"名人"にかかればこんなことは「余裕ッス」。この機会にしっかりと、そのテクニックのすべてを盗んでおこう。

『新テーマパーク』を作った男たち!!

感覚でパークを作る自称"素人"

山口 尚さん

30歳。今回の3人の中では最年長ということで、インタビュー時も他のメンバーをうまくまとめるリーダー的な役割を務める。社内でも"なんとなくえらい立場"の人らしい??

キャッチフレーズは「働きすぎ」!?

田中 伸さん

23歳。3人の中で1番労働時間が長いらしいが、その役職はヒ・ミ・ツ。とても腰が低いうえに恥ずかしがり屋さんのようで、カメラを向けると照れまくってらっしゃいました。

本作品のすべてを知るのはこの人!!

渋谷知広さん

25歳の自称21歳。企画段階から『新テーマパーク』に関わっているため、すべてのデータを把握しているまさに"生き字引"的存在。実に効率的かつ論理的な経営を展開する。

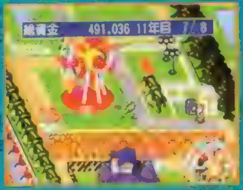
これが『新テーマパーク』の基本3カ条だ!

各名人ともに作り方は違っても、軸となる基本攻略部分はほとんど同じ。ここでは、その中でも重要と思われる3点に注目してみた。まずは、この"3カ条"を十分に理解した上で、次からのページに進んでほしい。

1 小さくても常にパークとして機能するものを作るべし!

どんなに規模の小さな段階でも、アトラクションやショップ、トイレ、ゴミ箱など、一通りのものは常に揃えておくようにしよう。序盤の内は、それらをバランス良く増やしながら、少しずつパークを大きくしていくのが基本なのだ。とくに飲食店やベンチなどの有無は、客に与える影響が大きい。よ〜く覚えておこう。

2 各アトラクションは適性に合った場所に建てるべし!



各アトラクションは、その種類別に集客度や客の満足度が設定されている。序盤では、集客能力のある「マジックカーペット」や「ジゴクメグリ」などを入口付近に置いて"客寄せ"に使うのが効果的だ。また、"段差"を利用し、展望系アトラクションを高台に置けば、平地に置くよりも客の満足度がアップするぞ。

3 経営が波にのるまでは拡張はガマンすべし! ガマン……

多少、資金に余裕ができると、パークを拡張したくなってくるもの。しかし、ちょっと待った! パークを拡大し、アトラクションやショップを増やせば、それだけパークの維持費がかかることになる。収入が安定しないうちに、ヘタに拡大をすると一気に破産する可能性もある。始めのうちは、とにかくガマンだ!!

©1997 Electoronic Arts.

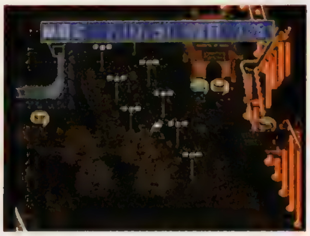
美を追求する山口さんのコンセプトは……

たえて美しく…

山口さんが作り上げるのは、アトラクションやショップの配置などに細心の注意をはかり、機能性やお客のコトは二の次、徹底的にその美観を重視したパークだ。山口さんいわく、「社内の女の子が作る、すごくキレイなパークに負けたくない！」だそうです。さて、どんなモノやら？

PARK CHECK! 美しいテーマパークっていったい？

どんなパークが〝美しい〟と言えるのか？　限りなくシンメトリー（左右対称）に近い構造の中に、美しく整然とひかれた歩道。そのところどころには目を休めるタメに配置された植林や噴水、時計台……。山口さんのパークは、実際に自分が訪れたときにも違和感を覚えないような作りになっている。また、電飾のついたアトラクションや街灯を効果的に使い、昼と夜ではまったく違う顔を見せるなどのメリハリのある演出もニクイ。「置きたい物を置きつつも、見た目の美しさを崩さず」、そんな山口さんのテクを見ていこう。



◀▲昼と夜での印象がこんなに違う。こういうメリハリの効いた演出には、ただただ脱帽。ほかにも、花畑を作って季節による違いを出すなど〝美〟にこだわった演出がいっぱいだ！

●先を見越した設計をしよう

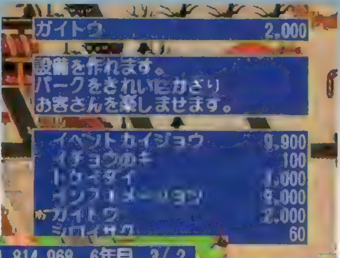
まず実際に物を置く前に、1度頭の中で配置を考えてみよう。入口や出口の向き、そこからつなげる歩道の伸ばし方、コースターを置きたいときは、その周回コースなど、ある程度決めてから配置にかかるといい。また植林やトイレなども空いたスペースに置くのでなく、パークの全景をとらえ、あらかじめ配置場所を考えておこう。あとから新しいアトラクションなどを配置したときに、不自然な隙間ができたら、それは〝美しい〟パークじゃないからだ！　ただ、必然的に大きく展開していくことになるので、序盤は設置面の小さい物から先に置いていくのがうまいやり方だぞ。

◀「木はどう置く？　噴水は？」など、常に最終形を頭に浮かべる。

▶ときには全体マップを見て、現在のパークの形をとらえておこう。

●とにかく最初はガマンの日々

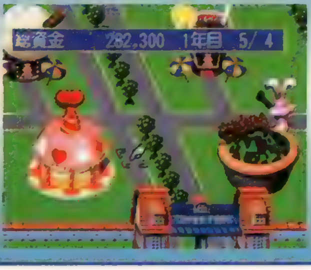
パークを大きくすることもゲームの目的の1つ。余裕ができたら新しいアトラクションを建てることは、決して間違いではない。だが、基本編でも説明したように、やみくもに物を増やしていくのは危険。とくに美観重視タイプのパークの場合、演出的な設備投資（植林や、街灯など）も結構バカにならない。はやる気持ちを抑えて、「1カ月に1個」程度のペースで、アトラクションやショップを増やしていこう。約3年位を目安にそれを続けて、資金が十分に貯まったら、その時こそパーク拡大に乗り出す時だ！　それまでは、やっぱり〝ガマン〟が必要なのだ……。



▲◀この作りかたでは、木や街灯を並べるだけでも、ほかのパークより費用がかかるのはハッキリしている。すべてはキレイなパークを作るため。ガマン、ガマン……。

●実在のパークを想定して作ろう

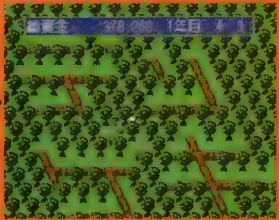
どこかの遊園地の門をくぐったとする。まず目に入るのは何か？　たいがいはおみやげ屋や食べ物屋などが軒を並べているハズ。このゲームでも集客度の高いそれらのショップを入口付近に置くことが、非常に効果的なのだ。このように実在のパークからも学ぶべき点は多いぞ。



◀門をくぐればアーケード街。このゲームをやると、本物の遊園地がいかに考えて作られているかがわかる。

一休みコラム パークに名前を刻もう！

木を植えるとき、ただ一面をダッ～と埋めてもおもしろくない。せっかくだから、自分の名前をパークに残してみよう。他にも、好きな女の子の名前などを刻んでおいて、さりげな～く見せてあげればラブラブ間違いなし！　と山口さんもオススメしているぞ♥



◀「デンゲキ」と書いてみました。抜き字にしても楽しいかも。

経営者の鑑・田中さんのコンセプトは……
お客様本位!

「お客様が喜ぶ顔を見るのが幸せ」と、まるで本物の経営者のように満足気に語る田中さん。経営面から見ると常に赤字に近いような綱渡り状態で、おせじにも素晴らしいパークとは言い難い。しかし、お客様を満足させるテクニックは天下一品。その献身的ともいえる手腕のほどは?

PARK CHECK! お客様を喜ばせるには…?

▲誰からも愛される〝ハッピーパーク〟。自分のパークもこう呼ばれたいね。

お客様を喜ばせるためには、まず、お客様を不快にさせないことから考えよう。あたり前に思えることだが、自分が「お客としてそのパークに訪れたら?」と想定してみてほしい。もし歩道が複雑で迷ってしまったら、値段ばかり高くてつまらない乗り物だったら、園内がゴミだらけだったら……。その〝答〟は自ずと見えてくるハズである。とにかく、お客様を第一に!

◀▲お客様のハートをがっちりキャッチ! これだけの結果が出ていたら、もはや言うことナシ!!

●客の歩く距離をできるだけ短くする

序盤戦の田中さんのパークの作り方には、横に長～く展開していくという特徴がある。アトラクションやショップを、無駄な隙間(植林すらも使わない場合も!)のないように敷きつめて、アトラクション間の移動距離を極力短くしているのだ。これによってお客様の疲労度を軽減でき、また迷うことなく次のアトラクションへと導いていくことも可能だ。設置してあげたいね。モノレールなども

▶入口へと続く歩道の長さにも注意。あまり長く並ばせるのも、ストレスの素だ。

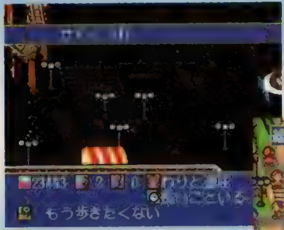
▲横長のブロックを、縦に積み重ねていく形が特徴の田中さん。上へ続く通路は、正門からまっすぐ伸ばしたアーケードのみだ。
◀とにかく各アトラクション(ショップ)間が近い。これなら迷うこともないだろう。

●赤字覚悟の価格設定を

お客様にとって何が一番嬉しいかといえば、やはり〝価格の安さ〟ではないだろうか? 破算しないように価格を調整していくのはかなり難しいし、一向に儲からないので新しいアトラクションを建てることもできない。だが〝低価格〟は確実にお客様の心をゲットする。何度でも遊びに来たくなるような好印象さえ残せば、パークはすたれることは無いのだ(多分)。

▶ま、赤字なのは仕方ない……。それでも、まず第一に考えなきゃいけないのは、お客様への対応です。

●ベンチを効果的に使った親切設計に!



お客様たちが長くパークに滞在すれば、どんなにわかりやすく短い通路でもグルグルと移動を繰り返して疲労してくるのは当然。そこで登場となるのが〝ベンチ〟だ。このベンチの配置しだいでは、お客様のパークへの評価はかなり好印象に変化するぞ。とくに階段を登った所や体力を消耗するアトラクションの出入り口付近、飲食系ショップの付近などは非常に効果的なポイントと言える。積極的にベンチを設置してお客様の疲れをいやしてあげよう。

▲▶〝疲れた〟系の感情を持ちはじめると一気に不満度は上がる。お客様がベンチのことを考えていたら要注意だ。疲れやすそうな場所に、どんどん配置していこう。

一休みコラム ジェットコースターがループを昇れない!?

ジェットコースターの仕掛けの1つである〝ループ〟を設置するとき、そこにつながるレールをわざとまっすぐにしてみよう。コースターは勢いが足りずに、ループの半ばで止まってしまうのだ。笑えるぞ。

◀▲「いざ、回転!」って所でヘロヘロと逆戻り。当然、お客の不満度は高まるぞ(笑)。

利潤追求主義・渋谷さんのコンセプトは……

とにかく銭や！

今回紹介したお三方の中でも、もっともテーマパークの経営に長けた、自他ともに認める〝名人の中の名人〟渋谷さん。『新テーマパーク』のすべてを知り尽くした彼の作り上げるパークの中には、効率よく稼ぐための仕掛けがいっぱい。その計算されつくした〝金儲けパーク〟を見よ！

PARK CHECK! "客の回転数＝利益"これがカギ！

▲あまりの人気のために、バスが足りない!? 嬉しい悲鳴とはこのことだ。

お客様がアトラクションに入るたびに払う料金。これを効率よく稼ぐには、お客様にパーク内をグルグルと回らせることが必要だ。アトラクションは、回転が早く、大人数をさばけるモノを重点的に置いていこう。だが、そうなるとお客様を飽きさせない配慮も重要になってくる。パークのどの場所に居ても、すべてものがそばに揃っている、そんな配置をめざしていこう。

◀▲わらわらと集まる黒山の人だかり。これだけのお客が集まれば、儲かってあたり前。見ているだけで、おもしろいように総資金が増えていく！

●出口のそばには次の入り口を

これは読んで字のごとく。アトラクションの出口からすぐに一方通行の歩道を作り、次のアトラクションの入り口へとつなげてしまうのだ。こうすれば、最初に説明したように客の回転効率をアップさせることができる。ただし、くれぐれもつなげすぎて客を疲れさせ、逆効果にならないよう注意。

◀▲すでに走り続ける「山手線」状態。それでも、客が不満を覚えない点はさすが。計算し尽くされているね。

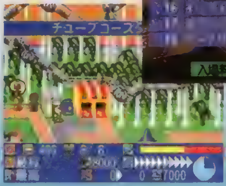
●収支をまめにチェック

経営コマンドで参照できる収支明細画面は、1月に1度は必ずチェック！ 浮いたお金は開発や拡張の資金にし、赤が出てしまった場合はその原因を調べて、必要であればアトラクションを撤去するなどの強攻策もとろう。

▶前月と今月の総資金の差額を算出し、プラス分はすべて使いきるぐらいの豪快な経営をしていこう。

●"稼ぎポイント"を作れ！

価格上昇による利益を得たいときは、あらかじめ集客力の高い地域〝稼ぎポイント〟を作っておき、このポイントのみ全体的に価格上昇させる。それ以外のアトラクションやショップを逆に低めにしておけば、客の不満も少ないのだ。



◀▲人が集まるポイントは自ずと決まってくる。〝稼ぎポイント〟を作っておけば、経営戦略も立てやすいぞ。

●はじめのうちはバージョンアップだ！

各アトラクションに対して、その乗客数などの性能を引き上げる〝バージョンアップ〟が行えるのは知っているよね。序盤のうちは、多額の研究費と時間を費やして完成させた〝バージョンの低い〟新アトラクションをたくさん設置するよりも、少数のアトラクションに対して、重点的にバージョンアップを施していこう。この方が集客の面でも、資金の面でも、結果としては効率がいいのだ。計画性ゼロなアトラクション建設は「百害あって一利なし」だぞ！

◀▲根本的にかかる費用が違う。乗客数が増えれば、それだけ儲かるワケだし。やはり、出費のリスクが大きい新アトラクション建設よりも、序盤は優先していきたい。

一休みコラム ガードマンが柵の上を歩き続ける？

これもなかなか笑える小ネタ。設備コマンドで置ける「シロイサク」をあらかじめ四角などつながったがった形に設置。その近くにガードマンを配置すると、なぜか柵の上に乗り出し、その後えんえんと歩き続けるぞ。

▲だからなんだと言われそうですが……。人数を増やしてみてもおもしろいのだ。

爆れつハンター
～それぞれの想い…のわぁんちゃって～

おなじみのキャラクターがオリジナルストーリーで活躍！中盤以降のストーリーを、大きな分岐を中心に解説するぞ

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月11日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「爆れつハンター」といえば、俺の中ではコミック版に登場するハズナイツのシナモン・コーチャさんを抜きにしては語れないんだけど、これはＴＶ版がもとらしく、彼女は登場しないのが悲しいです。ティラとショコラの変身後のコスチュームも、ＴＶ版のおとなしいデザインのものになっちゃってますしね。シクシク。でも、キャロットのおバカな会話を自分で選択できるのは、とても愉快です。今回の攻略では、大きな分岐だけですが、細かい分岐はまだまだあるので、かなり遊べるぞ。（ＴＡＣ☆）

第2話以降のストーリーの重要ポイントを徹底チェック!!

いつものメンバーの今回の任務は、７年前に火事で消失したはずのダマンドの森がいきなり出現した事件の調査。７年前の生き残りである美少女シャールとともに現地に到着した一行が見たのは……？　このゲームでは、大きな分岐以外にも、会話などでの選択によって、見られるシーンがあちこちで変化するのだ。

▲途中で立ち寄る街では、ナンパも可能。酒場にしつこく通ってみよう。

◀謎の結界で覆われたダマンドの森では、未知の武器を使う敵も出現！

戦闘のコツ

戦闘に勝つには、ただ戦うだけじゃなくて、そのシーンの状況にあわせて作戦を変更するのがポイント。通常は、強力な術を使うマロンを頼りに戦おう。負けた場合には、マムとドーターが現れてヒントをくれるから、それも参考にして再戦だ。

▲[illegible]

▲[illegible]

選択ミスにも注意！

ときには、何気ない選択でゲームオーバーになってしまう場所もあるので注意。変な行動をしつこく続けたりすると、よくないぞ。でも、たいていはその前に警告があるからメッセージに気をつけていれば大丈夫だ。

◀[illegible]

第2話「奇妙な町での悲しき再会」

再生した森の中には、火事で消失したはずのリデンプションの街も。シャールはここで、７年前、この街で何があったのかを話してくれる。高名な芸術家でもあった父、ソーサラーのアベルが、何かの実験を繰り返していたこと。シャールは、姉のゲルニカによって１人だけ逃されたこと。すべての真相は、この街に？

●街で情報収集

街での情報収集は、マロンとティラのどちらかと組める。シャールと組みたいとだだをこねても、ティラと組むことになるぞ。街の西側を調べていると、怪しげな装置を発見できるが、壊さなくても問題はない。

◀怪しい装置を壊すと、マロンの魔力が回復する。

◀選択するごとに、時間が経過していくぞ。

◀パートナーから逃げれば、街でナンパもできるぞ。

敵の襲撃

夜になって宿で寝ていると、謎の人影が襲撃してくる。その正体は、なんと機械に改造された、街の人たちだったのだ！　ここでの戦闘は、マロンと変身したティラがいるので、２人にがんばってもらえば楽勝だ。戦いの後は、いつまでも部屋にいると、新たな人影が襲ってきて再び戦闘になってしまう。よけいな戦闘をしたくないなら、ティラの意見に賛成して、さっさと宿を出よう。

◀悲鳴を聞いてすぐに駆けつければ、ティラの変身を見られる。

▲マロンとティラの作戦は、攻撃にしておけばバッチリ。キャロットはてきとうに（笑）。

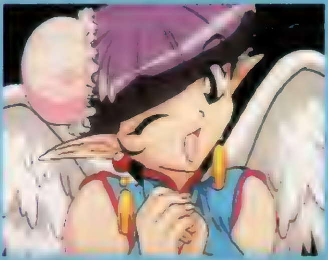
ガトー＆ショコラ登場！

宿の外には、大勢の村人を率いたゲルニカの姿が！　彼女もまた、改造されてしまっているのか？　絶体絶命のキャロットたちだが、ここはガトーのおかげで助かるぞ。包囲されたシーンでは、現実逃避することもできるけど、あまり逃避しているとゲームオーバーになるのでほどほどに。

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー©BANPRESTO 1997

●2手に分かれて行動だ

難を逃れた一行は、この事件の黒幕であるアベルを探すために、2手に分かれて調査することに。案内役のドーターが登場して、どちらの様子を見るか選択することになるのだ。ここでは好きな方を選べばＯＫだぞ。



▲出番の少ないドーターちゃんだけど、ここではムービーで登場。しっかり見るべし。

キャロット側

[illegible]ここで、ティラたちにつかまる選択をしていると、2人の変身が見られる。

▲ほかのメッセージも見て楽しもう。

マロン側

マロンたちのグループは、[illegible]

▲[illegible]

ゲルニカとの戦闘！

ゲルニカに襲われるキャロットたちのもとに、マロンたちが駆けつけて合流。パワーアップしたゲルニカとの戦闘に。こちらの人数は多いが、ゲルニカも複数攻撃してくる強敵だ。全員のＨＰに気をつけて、やられそうなキャラは防御させよう。

▲相手が大勢と見ると〝リミッター解除〟で変身してしまうゲルニカ。

◀戦わせるキャラクターの組み合わせによって、コンビネーション攻撃も。

第3話「それぞれの想い…のわぁんちゃって」

いよいよ、アベルの本拠地へ突入！しかし、キャロットのドジで落とし穴に落ちた一行は、バラバラに。それぞれの組の行動を順に見ていくことになる。

▲どの選択も、結局は落とし穴へ。

キャロット＆シャール

[illegible]

左の通路　爆弾を解除せよ！

[illegible]

▲[illegible]

右の通路　レーザー光線をかわせ！

[illegible]

▲[illegible]

マロン＆ショコラ

[illegible]

◀[illegible]

水攻めの罠から脱出するには？

[illegible]ゲームオーバーになるのだ。

▲[illegible]

ティラ＆ガトー

[illegible]

左の通路　つり天井＆敵が！

[illegible]

▲[illegible]

右の通路　地雷に注意して

[illegible]

▲[illegible]

キャロット大ピンチ！

視点がキャロットに戻って、敵に襲撃されるシーンでは、絶対に勝てない。ここの戦闘シーンでは、多少のダメージを受けても、ひたすら〝逃亡〟を選び続けよう。やがて、マロンとショコラが登場して助けてくれるぞ。この後、全員が合流したら、いよいよアベルとの最終決戦が待っているぞ！

◀マロンたちのシーンの行動内容で、展開が変化する。

ブシドーブレード

真のエンディングを見るための条件はわかっても それを実現できない人に贈る攻略法!

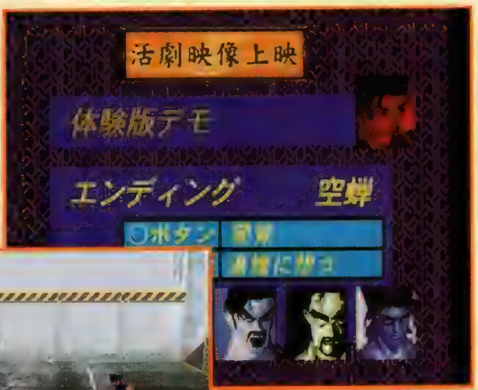
ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月14日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

仕事柄、情報集めにパソ通やインターネットを利用しているけど、この「ブシドーブレード」は賛否両論ですな。どっぷりと真剣勝負の世界に浸ることができる人や、真剣ゆえのおかしさに気づいた人はかなり楽しんでいるようです。個人的には「今までにない(格闘に限らず)ゲーム」として受け入れているつもりですが、カッツェ以外のボスも使用できたらもっと良かったなぁと思います。特に辰美でプレイしたときの隠しボスを使って、ザックザックと敵を斬りまくってみたいですなぁ。 (IZUNA)

真のエンディングを見る戦い方

真のエンディング(いわゆる「ムービー」の△ボタンで見られるもの)を見るための条件は右の通り。ただしこれを実行するのはかなり大変。すべての戦いをノーダメージでこなさなければいけないからだ。まずは最初の1人を天守閣まで引っ張っていき、そのまま穴に飛び込もう。これで6人と戦うだけで済む。途中の段差を昇るときはジャンプして進もう。下の2つの最短ルートのどちらかを通って天守閣に向かうのが楽だぞ。そこからは右ページの戦い方を参考にしてほしい。余談だが、隠しボス戦はコンティニューしてもOKだぞ。



▲これを見るためには、非常にシビアな条件をクリアしなければいけない。根性あるのみだ。

◀いきなりL1を押しながら✚キーの下をチョンと押すだけで、あとは勝手に走り続けるぞ。

真のエンディングを見るための条件

一、攻撃喰らうべからず

相手の攻撃を喰らってはいけない。サブウェポンはもちろん、段差を後ろから落ちてもアウト。

一、武士道反すべからず

相手が前口上を終えて完全に構えるまで攻撃してはいけない。段差を昇る相手を斬るのもダメ。

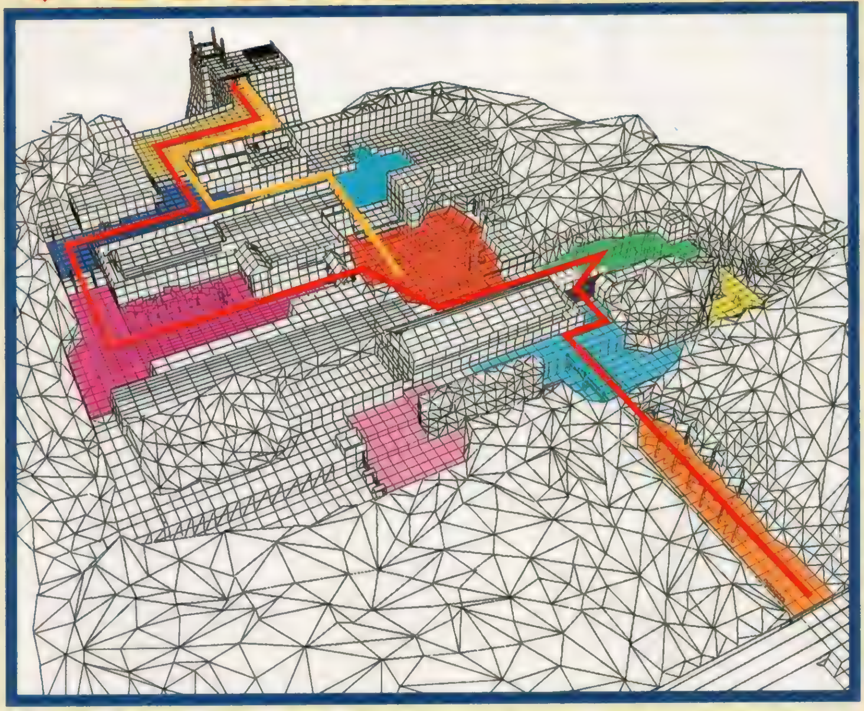
一、立ち合い繰り返すべからず

攻撃を喰らうのがダメだから、当然コンティニューしてはいけない。通常エンディングは見られる。

一、自力で天守閣を目指すべし

なんとか敵の攻撃を振り切りながら天守閣まで行くこと。穴に飛び込まなくてもOKだ。

◆できるだけ最短ルートで天守閣を目指そう!!



左の写真の赤線がとりあえずの最短ルートだ。本当は黄線の方が最短なのだが、途中泥だらけになるし、松の段で斬られることもあるので赤線のルートをオススメする。フリーランニング中にR2→R1と押せば簡単にジャンプできるので、これは必ずマスターしておこう。それから御門などのすぐ敵に追いつかれてしまうキャラは、相手が攻撃してくる前にジャンプしてみよう。こうするとCOMはこちらが近くにいないのに攻撃を仕掛けてくるので、その隙に再び走り始めればいいのだ。

◀特に怖いのがこのフィールド。風に阻まれてなかなか進めない。何度もジャンプして回避しよう。

©1997 スクウェア/ライトウェイト

◆ノーダメージで生き抜くためのオススメ技

ノーダメージで勝つには、出の早い技で"斬られる前に斬る"のが一番だ。また、技のモーション中に軸がズレれば相手の攻撃をかわすことができる。この条件を満たした技で一番オススメなのが、打刀で下段に構えて◎◎（残念ながら技名は公開されていない）だ。下段に構えるので、相手に刀を弾かれる状況も少ない。フリーランニング中に相手に斬りつける場合は、相手の右手側に近づくのが有利なのは知っている人もいるだろう。この技はモーション中に相手の右手側に軸がズレるので、かなり有利に戦うことができるのだ。さらに連続で斬りつけていると、相手の背後に回り込むのでラクに倒す（背後から斬るのは武士道に反しないらしい）こともできるぞ。

なんといっても【打刀】下段に構えて◎◎

◆ボス別攻略法～残り4人を一気に片づけるには～

対カッツェ

前口上の間に下段に構え、すぐにフリーランニングで背後に回り込もう。2発銃を撃ったところで←⊗。それで倒せなかったらすかさず◎を連打だ。

▲フリーランニングでカッツェの周りをグルグル回って回避しよう

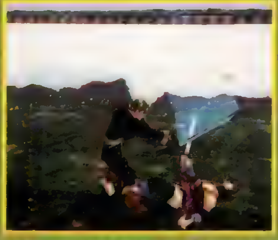
対サザンカ

ひたすら下段に構えて◎◎。ただし、何度もガードされるようなら1度フリーランニングで逃げ、再び仕切り直した方がよい。深追いや力押しは禁物！

▲真正面からの攻撃は、ほとんど防御される。軸をずらして戦え！

対ホッキョク・ツバメ

対サザンカと同様でもいいが、オススメは回転斬り込み◎を仕掛け（上段に構えて◎◎）、相手の空振りに合わせてこれを出せば、たいていラクに倒せるハズ。



▲[illegible]

対ハンザキ

基本的に対サザンカ戦と同様。ただし、ハンザキの走り込んでからの攻撃には要注意。思ったよりも間合いが広いぞ。勝手に壁際に行ったら容赦なく斬れ！

▲前口上の間にバックステップしておき、近づいたら斬りつけるのだ！

チャンバラ・モードでノーコンティニュー100人斬りを達成するには

チャンバラ・モードでノーコンティニュー100人斬りを達成すると、中ボスのカッツェが対戦モードで使用可能（それ以外のボスキャラは使用不可）になる。このモードでは10人ごとにCOMの攻撃パターンが変わるが、これも下段からの◎◎でバッチリだ。状況に応じて、走りながら◎なども盛り込んでみよう。キャラは打刀の得意な空蝉がオススメ。

▲モード開始時や軸が合っているときは、ザコは一定パターンで攻撃してくる。間合いを見切ろう。
▶相手の起き上がりに斬りつけるとラクに倒すことができる。壁際に追いつめるのも有効だ。

▲効率よく戦えば、20分程度で100人まで行けるぞ。これで対戦モードにカッツェが登場するようになるのだ。なんといっても集中力が大事！

【注意】カッツェを使用可能にするには、オプションで「転倒率＝低」、「難易度＝難」に設定してノーコンティニュー100人斬りを達成する必要があります。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

発売から1カ月半、キミの遺跡探索はどこまで進んだかな？ 今号でも、どこより詳しい攻略をマップつきでお届けするぞ

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月14日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

3D空間を平面上で表現するのには無理があり、何もかも正確に表記した「トゥーム」のマップを作るなど不可能。マップで一番大切な要素な何か？　そう考えた私は、〝どっちに進めばいいのか〟を伝えることが一番重要だという結論に達し、その為にあえて比率を無視した〝嘘〟のマップを作りあげた。その事実上は弊害なく存在する〝嘘〟が、結果的にマップの完成度をどれだけ高めていることか。マップ作りほど、「嘘も方便」という言葉がピッタリくる仕事はないかもしれない。　（城イドム）

最後の秘宝までをバッチリ案内する遺跡探索マニュアル第5弾！

キミのレイラの冒険は順調に進んでいるかな？　今号ではエジプト第3のエリア〝シオンの聖域〟を徹底攻略しちゃうぞ。ゲームにも慣れてきて、敵を無視する作戦を利用している人もいるかもしれないけれど、〝シオンの聖域〟ではあまり試さない方が無難だ。しつこい攻撃をしてくる強敵が多いので、できれば出会うたびに確実にしとめながら攻略を進めるようにしよう。中でも、スイッチ①を入れたあとに登場する飛行型のモンスターなどは非常に厄介なので注意が必要だ。ただし、最後の部屋で登場するラーセン（人間キャラ）は、倒しても特にメリットもないので、無視してさっさと秘宝を回収してしまうのも悪くないぞ。このあたりの対処方法も、各自で研究しながらプレイしてみよう。

◀今回の攻略では、3つ目の秘宝入手までをご案内。このあとレイラには、さらなるピンチが訪れることに…。

ステージ攻略 第5弾　エジプト 後半

このステージで、ついに最後に残った3つ目の秘宝を手にすることができる。しかし、レイラの冒険はこのあともまだ続くぞ。

マップガイド

● 地形を読み取ろう

マップ上で水色に塗られた場所は水路を、細く曲がっている場所は、ぶら下がりで横移動できる地形を表している。上れる場所やジャンプできる場所も3種類の矢印で記している。どう突破すればいいのか、わからない場所があるときは、必要に応じてマップでチェックするようにしよう。

◀登れる足場の位置もバッチリ調べられるぞ。

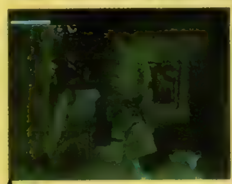
● ルート確認もバッチリ

マップ上のマルつき数字は、〝赤〟がスイッチやカギのある場所を、〝青〟がスイッチの効果がある場所やカギを使う場所を表している。それぞれの番号は、「カギ④を使う場所はカギ穴④」という感じに、仕掛け同士の相互関係も表しているので覚えておこう。最初に確認しておくと楽だぞ。

◀いつ扉が開けられるようになるかも確認だ。

● 仕掛けもチェック

マップ上にあるアルファベットは、クリアするために必ず立ち寄る必要のある場所を順番に示していて、それぞれ「ゴールまでのクリアルート」で使われているアルファベットに対応している。クリアまでの道のりを調べたいときには、両方を見比べながらチェックすれば、バッチリだぞ。



◀スイッチとその効果もチェックすべし。

マップの読み方

- スイッチ
- 踏むスイッチ
- カギ穴
- 扉
- トラップ
- 敵
- 回復アイテム
- 武器アイテム
- クリアアイテム
- セーブポイント
- 動くブロック
- 上り・下り
- 助走ジャンプ
- その場ジャンプ

シオンの聖域
~Sanctuary of the Sion~

攻略ポイント

ビックリするほど巨体なスフィンクス像など、ド肝を抜いてくれる遺跡がいっぱいのエリアだ。前に来た場所にもどる機会が多いのも、このエリアの大きな特徴で、レイラはアイテムやスイッチの作動に奔走することになるぞ。

難関チェック その1　〝水の部屋〟の突破方法は？

〝水の部屋1〟では…

斜面から、後ろ向きに滑るようにして進入しよう。ⓧボタンを押しっぱなしにしていれば、地形の切れ目にぶら下がれるので、そのまま横移動をしよう。

〝水の部屋2〟では…

水中で拾ったカギは、橋の上で使用する。斜面を前向きに滑るようにして進入し、地形のギリギリでジャンプすれば、橋に手が届くぞ。

難関チェック その2　足場からの降り方も工夫してみよう

このエリアでは、高い場所に上ってから、もう1度下りるというシーンがたくさん登場する。こんなときに、どこから下りれば安全かつ楽なのか、紹介することにしよう。

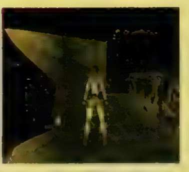
スイッチ❶

近くにセーブポイントがあるけれど、その付近から下りればいいぞ(写真参照)。ただし、このまま下りると、下の斜面から放り出されてしまうので、ここでは180°方向転換し、後ろ向きに下りるのが正解だ。

スイッチ❷

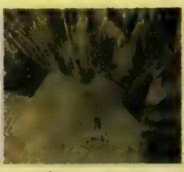
スイッチ2を入れたあとは、体力回復アイテムの置いてある足場にダッシュジャンプで跳び移り、その先から下りるように。写真のように一度ぶら下がって、あとはⓧボタンから手をはなすだけでOKだぞ。

スフィンクス



スフィンクスの頭から下りるときには、写真の場所から、そのまま後ろ向きに下りよう。像の頭部側面を滑り出したらⓧボタンを押しておいて、地形の端にぶら下がってから、下の安全を確かめて着地するといいぞ。

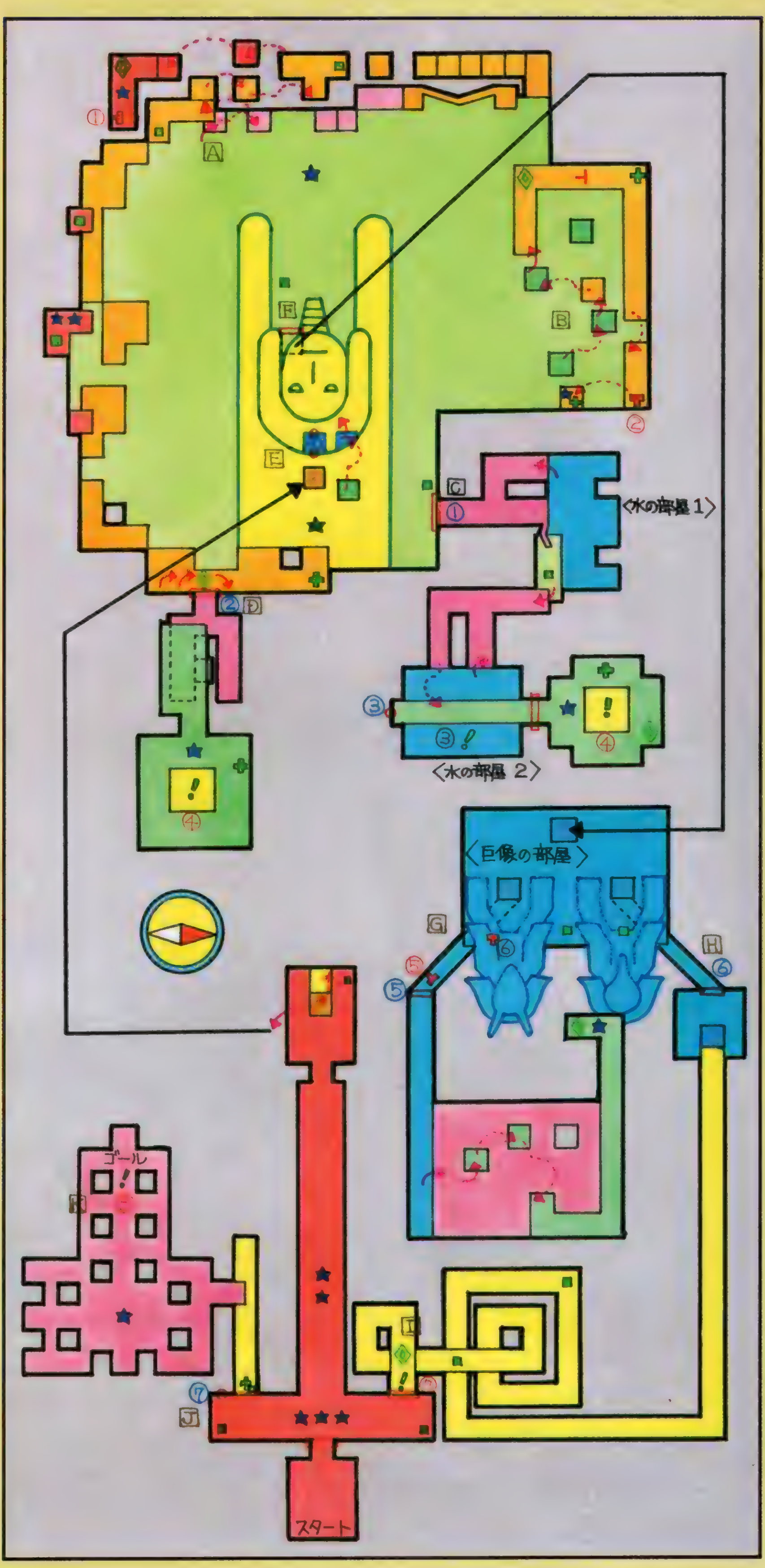
巨像の頭上



スイッチ5を入れたあとは、巨像の頭上に出ることになる。ここでは、写真のように壁と像の隙間から下りるようにしよう。この下の地形は、ゆるやかな斜面になっているので、そのまま進めば、下まで行けるぞ。

ゴールまでのクリアルート

【A】ゲームスタート後は、スフィンクス像を経由してここに向かう（白っぽい岩の柱が目印）。
足場を上り、スイッチ①を入れる（扉①が開く）。
【B】足場を上り、スイッチ②を入れる（扉②が開く）。
【C】扉①の奥に進む。"水の部屋2"の水中でカギ③を入手。そしてカギ穴③でカギ③を使う（向かいの扉が開く）。
その奥に安置されている、1つ目の紋章④を入手。
【A】白っぽい岩の柱を足掛かりに上の地形に登って、【D】に向かう。
【D】扉②に入る。動かせるブロックを（右側から）押し出す。これを足場にして、上のフロアへ。
その奥に安置されている2つ目の紋章④を入手。
【E】スフィンクス像の頭上にある穴④（穴は2カ所）で、紋章④（2個）をハメ込む（スフィンクス像の下にある扉が開く）。
【F】扉の中に入り、水中に跳び込む。
【G】向かって右の像の足もとの通路を進み、スイッチ⑤を入れる（扉⑤を開くことで、"巨像の部屋"の水が扉⑤の奥に流れこむ仕組みになっている）。奥の部屋に強制的に流されてしまう。"巨像の部屋"の水位が下がっているので、"巨像の部屋"にもどって、スイッチ⑥を入れる（扉⑥が開く）。
【H】向かって左の像の足もとの通路を進み、扉⑥の奥に進む。
【I】紋章⑦を入手（正面の扉が自動的に開く）。
【J】カギ穴⑦で紋章⑦を使う（横の扉が開く）。開いた扉の中に入り、左の部屋にジャンプで進入する。
【K】3つ目の秘宝⑧を入手すれば、クリア（※敵キャラのラーセンは倒さなくてもクリアは可能）。



レイラの独り言

こんなことができるの知ってた？

●岩は跳び越えられる

転がってきた丸い岩を跳び越せるのは知っているかもしれないけれど、転がったあとでも跳び越えられるのには気づいていたかしら？　例えば、このあとのエリアでは、入口を岩がふさいでいることがあるけれど、こんなときもジャンプで跳び越えてしまうことが可能なのよ。

▲手前からその場ジャンプで、この岩は跳び越えられるの。知っていると便利よ。

●ゲームクリア後にはいいことが…

エンディングを見た後に、ロードしてどのエリアでもいいからゲームを始めてみて。すると、武器を全て持っていて、しかも弾数無制限状態でプレイすることができるようになるの。これでウージーやショットガンなども撃ち放題！　ぜひ、一度は試してみてね。

▲画面に弾数が表示されていないでしょう？　こうなれば撃ち放題なのよ。

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc.マップイラスト／まつながあやこ

真相は、闇から迫る。
PlayStation
SEGASATURN
マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©1997 Virgin Intera Entertainment (Japan), Inc. ©1997 JAMP
Virgin is a regist trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

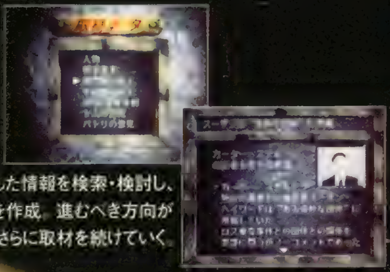
1947年、米国ニューメキシコ州で墜落したUFOから宇宙人を回収したというロズウェル事件。
1970年中頃、全米で頻発した牛の死骸から血液が抜き取られ一部が切り取ったように
なくなっていたというキャトル・ミューティレイション。
現代の科学では説明できないような超常現象は、現実にいくつも発生している。
ジ アンソルブドは、実際に起きた不思議な事件をもとにつくられているセミドキュメント。
発端はロスで起きた若い女性の殺人事件から始まった。その女性の死体には、一滴の血液もなく体の一部が切り取られていた。
それは異星人のしわざなのか、異常心理犯罪なのか…。
プレイヤーはこの事件を独自に取材し、謎を解明しなければならない。

飛鳥昭雄 原作

THE UNSOLVED™

HYPER SCIENCE ADVENTURE

ジ アンソルブド



入手した情報を検索・検討し、報告書を作成。進むべき方向が決まったら、さらに取材を続けていく。

トム・ホプキンスとパトリシア・ストーン。この二人の相棒とともに、事件の真相を明かす。

取材先での証言や仲間のコメントに対し、肯定・否定を4段階のニュアンスで選択。プレイヤーの微妙なかけひきで、重要な情報を得ることができる。

それは死のプロジェクトか。

それは未知の虐殺か。

《プレイヤーの判断でエンディングが変わるマルチエンディングストーリー
エンディングには、飛鳥昭雄氏のデータにもとづく驚愕の最新超常現象情報満載
あなたはどこまで
事件の真相に迫れるか?!》

それは美しい生贄か。

5月2日 プレイステーション版 セガサターン版 同時発売予定

PlayStation版●1プレイヤー/CD-ROM3枚組/標準価格7,800円(税別)
SEGASATURN版●1プレイヤー/CD-ROM3枚組/標準価格7,800円(税別)

●週刊ヤングサンデー(小学館)にてコミックバージョン「THE UNSOLVED」好評連載中
・テーマ曲:「蝶」清水あゆみ/東芝EMIより2月26日リリース
・出　版:「超常現象捜査ファイル　THE UNSOLVED」飛鳥昭雄著/KKベストセラーズより4月25日発売
「ジ アンソルブド」飛鳥昭雄著/角川ホラー文庫より4月18日発売

THE UNSOLVED http://www.jamp-net.co.jp/unsolved/unsolved.html

PROJECT THE UNSOLVED
Virgin Interactive Entertainment JAPAN MEDIA PROGRAMMING

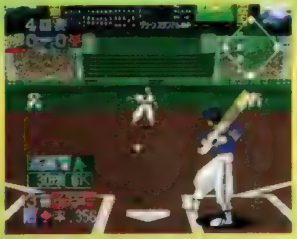
PlayStation

ＰＳ初のフルポリゴン野球ゲームとして
話題を集めた前作から、さらに充実！

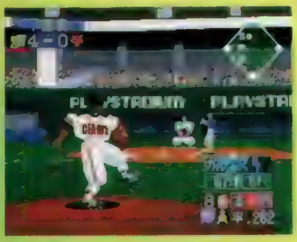
◆ナゴヤドームや近鉄の新ユニフォームなど、今季の話題も追加採用!
◆新たに加わった「トレーニングモード」をはじめ、夢のオールスターチームが作れる「エディットモード」、超特大アーチでスカッと爽快「ホームランモード」など、充実の6つのモードが楽しめる!

「プレイスタジアム2」

4月11日発売
■価格5,800円（税抜）
■ジャンル:スポーツ・野球



多彩なアングルで試合が展開



選手の個性もあますず再現!

フルポリゴン野球の続編が、遂に登場!!

(社)日本野球機構,プロ野球12球団公認ゲーム／東京ドーム公認
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

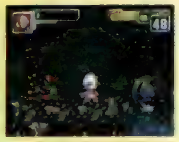
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES

PlayStation

「グレイトバトルシリーズ」最新作！シューティングステージや格闘アクションステージなどゲーム内容も大幅にボリュームアップ。



コンパチヒーローが進化した！

フルCGコンパチヒーローアクションゲーム！

■ザ・グレイトバトルVI

■4月11日（金）発売 ■価格5,800円（税抜） ■アクション

©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1997

PlayStation

株式会社メディアワークス、「月刊電撃コミックガオ！」好評連載中の「爆れつハンター」がオリジナルキャラクター、オリジナルストーリーでプレイステーションに登場！

おなじみキャロットたち「法族狩り（ソーサラーハンター）」が繰り広げる冒険大活劇！

■爆れつハンター　それぞれの想い・・・のわぁんちゃって

■4月11日（金）発売 ■価格5,800円（税抜） ■アドベンチャー

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー
©BANPRESTO 1997

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

株式会社 バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO

PlayStation

SONNET

Q. さて??

なぜ秘宝王は
口きかないの?

A. 憎いから

SONNET PRESENTS
4月25日発売

マルチタップ/MC対応
予価¥5,800円(税別)

▶▶REPLAY リプレイ

スゴロク太郎

一緒にプレイしてくれる人が現れるまで、物欲しげにボードゲームをプレイする編集者。

スゴロク次郎

でもって、義理からか、ついつい太郎のボードゲームにつきあってしまうだらしないライター。

『秘宝王』をプレイすると、本当に口をききたくなくなるのか？本当に？本当なのか？というわけで、ボードゲームバカ２人が挑んだ、魂と魂がぶつかりあう戦いの記録！…………なのか？

ボードゲームバカ2人が実験！口をききたくなくなる『秘宝王』の秘密とは？

スゴロク太郎(以下、太)：いや、なかなかにしてすがすがしい戦いだったんじゃない？
スゴロク次郎(以下、次)：太さん、太さん、まだ終わってないでしょ？
太：君もいつのまにかしらじらしい大人になったんだね。確かに記事はここから始まったけどさぁ、その前にオレたち、１回プレイしてるじゃん。
次：そ、それはなかったことにしようって……。
太：いや、あった。次くんはね、選んだ助手のあまりの無能っぷりに、さっきギブアップしたばっかりなんだよね。
次：うっ……。
太：そりゃあねぇ、カトーにあんなにくしゃみされちゃぁねぇ、ま、同情はするよ。カトーがくしゃみすると、何が起こるんだっけ？
次：あんた、本トにヤな人だよ。えええ、御説明いたしますよ。カトーがくしゃみするとですね、ランダムでアイテムが手に入りますが、その代わりプレイヤーが気絶してしまうんです。
太：そうそう、よくできました。その通り。

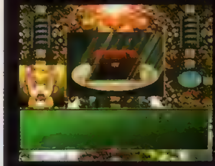
◀助手が給料に不満をもっているらしい。

次：（その気絶しているオレと同じマスに止まって、平然とアイテムを奪っていったのはあんただろうが！　殺ス!!）
太：そこいくとなんだよね、僕の助手のペテンバーグはよく働いてくれたよね。お金は発見してくれるし、不要なアイテムはどんどん売ってきてくれるし。僕のペテンバーグは立派な助手だったけど、君のカトーははっきり言ってお荷物だったね。それが悔しくてゲームを投げ出すなんて、君もまだまだだね。
次：そんなこといったら、太さんだってそうでしょうが。
太：（ギクッ）
次：確かに助手選びには失敗しましたけどね、イベント関係だったら、絶対オレの方が有利でしたよね。僕はホラ、「ＣＭが人気」なんかで大金をつかんだけど、まぁ、太さんは悲惨でしたよね。
太：…………。
次：まず「ねずみ小僧」が現れて持ち金の一部を他のプレイヤーに渡されたかと思ったら、「死の強迫観念」にとりつかれてギャンブルに出て失敗して全額すっちゃったし、「金を全員に分け与える」もありましたよね。
太：…………。
次：所持金関係ばっかりでもなかったよなぁ、「巨大なヘビ」にかまれて毒を受けたこともあったし、「腰を抜かして動けなくなる」で一回休みとか、「突然の光に目がくらんで」サイの目が１とか３しか出なくなったり、えぇっと、えぇっと……。
太：…………。
次：あれれ、太さん、黙ってますね？

◀秘宝の合体・連鎖？その効果は次号で!!

◀サイコロの目が１しか出なくなるイベント。

太：…………。
次：もしもしぃ、どうしたんですかぁ？
太：…………。
次：ねぇねぇ、黙っちゃってると、話が進みませんよぉ。
太：…………。
次：じゃぁ、僕がこのゲーム『秘宝王〜もうお前とは口きかん!!〜』の魅力を御説明しましょう。このゲームは、いわゆるボードゲームです。まずプレイヤーは１人の助手を選んでボード上に進みます。それからサイコロを振って出た目の数だけ進むのですが、ただそれだけではありません。ボード上では様々な仕掛けや罠や、先に太さんが言ってた助手の妨害（だけじゃなくて支援行為もありますが）、良きにつけ悪しきにつけ効果が極端なイベント、プレイヤー同士が同じマスに入ると発生する緊迫のミニゲームなんかが頻発します。それらすべてを乗り越えて制限日数内（制限ターン内）に秘宝を手に入れた人が勝者です。ですが、ここも『秘宝王』のおもしろいところで、１つのマップを制したからといって安心するわけにはいきません。いくつかのマップを通して最も多くの秘宝をゲットしたプレイヤーが最終的な勝者となるのです。
太：ねぇねぇ。
次：はい？
太：そろそろ気づいてくんないかなぁ？



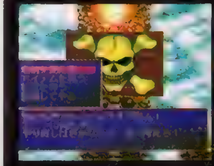
◀宝箱に毒針が！これはもう運なんだよね。

◀ＣＭが人気を呼ぶと、大金が転がり込むぞ。

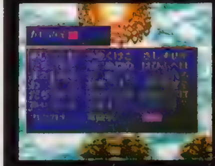
◀役に立つ助手を選ばなければ……。

次：なに？
太：オレがせっかく「もうお前とは口きかん」状態を誌面で表現しようとしているのになぁ。気づけよ。
次：はぁ（なんて怠惰な人なんだ……）
太：それに大事なことを忘れてるよ、次くん。
次：えっ？
太：このゲームのポイントは君がまとめてくれた通りだけど、もう１つ重要な要素を忘れてたね。このゲームのポイントはやっぱり対戦プレイでしょ。ミニゲームもその１つだとは思うけどさぁ、やっぱりハイエナ行為ですな。あの、気絶してる人と同じマスに止まってアイテムを奪うヤツ。もうそれだけで秘宝集めてもいいんだから。
次：本ット！　ヤな人だ。
太：さ、じゃぁ、もう１回プレイしようか!!
次：その模様は、次号でバッチリ！　リプレイ・レポートしちゃうぞぉ〜。
太：なんかプロっぽい発言だな、いきなり。
次：（このオヤジ、絶対痛い目にあわせてやる）

◀気絶中はもう不安で不安でたまりません。



◀ハイエナタイムだ！ドキドキの瞬間!!



◀名前を変えられるなんて……屈辱!!

◀次号は、この広大な世界に飛び出すぞ！

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。© 1997　Lay-up　発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部（http://www.sonnet.co.jp）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997 SNK·フジテレビ·ASATSU

The Future Is Now
SNK
平成のサムライ現る。
何者にも侍られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刀と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘おう。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
サムライRPG、誕生。
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
TM
サムライRPG
ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版ともに
6月27日発売予定/価格6,800円（税別）
発売日及び価格は予告なく変更される場合があります　画面写真はすべて開発中のものです　あらかじめご了承ください
◆NEOGEOはSNKの商標です
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00] ※電話番号はお間違えなく

PlayStation ™

君の町から始まる100時間冒険（ドラマ）。

お待たせしました。
4/25
堂々の
発売!!

PAL
［神犬伝説］

広大なマップ、あっと驚くイベント、多彩なシステム、親切簡単なコマンド、

全部まるごと面白い!

超本格大型

ロールプレイングゲーム!!

演出：雨宮 慶太 音楽：後藤 次利 エンディングテーマ：椎名へきる

◆ジャンル:RPG ◆4月25日発売予定 ◆標準価格:¥6,800(税抜) ◆SLPS 00346 ◆製作・開発：東映ビデオ／東映東京撮影所／東北新社 ◆音楽制作:ソニー・ミュージックエンタテインメント
◆発売:東映ビデオ(株)/(株)東北新社 ◆©1995 東映ビデオ/東北新社 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

2大プレゼントキャンペーン
第1弾「愛犬パル」プレゼント・キャンペーン 「PAL-神犬伝説-」をお買い上げのお客様の中から、抽選で10週連続合計500名様にかわいいパルのぬいぐるみをプレゼント!
第2弾「カントクからの贈り物」キャンペーン ゲーム内に隠されたイベントをクリアして、雨宮慶太監督が演出したPALオリジナル・ビデオを当てよう!

椎名へきるが歌う PAL−神犬伝説− エンディングテーマ「星空のシャワー」CDシングル絶賛発売中!! ¥1,000(税込) SRDL4162
PAL−神犬伝説− イメージアルバムCD絶賛発売中!! ¥2,800(税込) SRCL3597
発売元:ソニー・ミュージックエンタテインメント

TOHOKUSHINSHA
東映ビデオ株式会社

◆発売元・お問い合わせ先:株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL 03-5410-6527 ◆東北新社のホームページ http //www.tfc co.jp/hiroba

GoGoRPG
レッツゴー
電撃PSはRPGの味方です
春です！　PSのRPGにも春がやって来たわけです！　気になる情報の数々に圧倒されてしまってますね？　ああ、もうめっきり！
FFタクティクス
FEDA2
バウンティソード・ファースト
アザーライフ・アザードリームス
スペクトラルタワーII
スペクトラルフォース

オープニングムービー

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジータクテ

特報『FFT』にスクウェアプレミアムCDがついてくる!!

初公開

隣国との50年に及んだ戦争は、大国イヴァリースの敗戦という形で終結した。その敗戦の傷跡が今なお残る大地を、チョコボに乗った5人の騎士が駆け抜ける。その一糸乱れぬ動きから、彼らが相当な訓練を積んだ部隊であることがうかがい知れる。騎士たちの背中には、黒獅子の紋章がはためいていた。彼らがたどり着いたのは、海辺に建てられた古びた教会。折しもそこでは、前イヴァリース国王の養女、オヴェリア王女が祈りを捧げている最中だった……

「FFT」のオープニングCGは、獅子戦争の発端となる"王女誘拐事件"を題材にしたもの。歴史の扉を開く壮大な冒険の幕開けに相応しく、緻密な設定に基づいた緊迫感に満ちた映像だ。

TACTICS™

新たな情報が公開される度にプレイヤーの「早く実物に触れてみたい!!」という欲求を煽り続けるスクウェアの超大作『FFT』。今回も初公開のオープニングCGに、召喚獣など新情報を満載!! さらに今回は、これまでわかりづらかった疑問を一挙に解消する「FFT百科大全」を掲載。初めての人もこれで安心!?

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月13日予定		

昨夏発売された「TOBAL No.1」のように、「FFT」にプレミアムCDが添付されることが決定した。その中身は「サガ　フロンティア」の体験版と、後はP.22で紹介している「FRONT MISSION ALTERNATIVE」をはじめとする新作の情報が満載されている。これで「FFT」の待ち遠しさが2倍になる?

召喚獣

新召喚獣続々登場

ジョブやアビリティの豊富さももちろんだが、召喚獣の多さも「FFT」の見逃せない特徴の1つ。その総数は未だ不明だが、全シリーズを通じて最多になることは間違いない。今回明らかになった「サラマンダー」を筆頭に、新登場の召喚獣も数多く登場するぞ!! 彼らを探すこともゲームの楽しみといえそうだ。

モーグリ

「FFⅥ」ではプレイヤーキャラの1人として活躍し、その愛くるしい姿でファンの心を捉えたモーグリ。チョコボに続く、シリーズのマスコット的存在である彼が、今度は召喚獣として登場する!! その効果は、広範囲に渡って味方のHPを回復させるというもの。いかにも、平和を愛する森の種族モーグリらしい能力といえるだろう。

サラマンダー

シリーズ初登場となるサラマンダーは、火炎魔神イフリートと同様の炎の精霊である。彼が発する熱量は、イフリートを上回るとか。ここで気になることが1つある。炎の上位召喚獣が登場したということは、冷気や雷に関しても同じことがあるのか!?

ラムザとディリータ

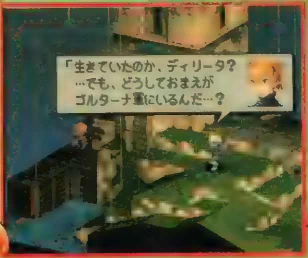
現在から過去へ! 運命は時を越える!!

オープニングCGからもわかる通り、ゲームは"王女誘拐事件"から幕を開ける。このときのゴルターナ兵との戦いが、主人公ラムザの実質的な初陣となるわけだ。

だが物語はこの戦闘の後、主人公の過去へと舞台を移す。ここで士官アカデミー当時のラムザと、後の英雄ディリータとの関わりなどが明らかになるのか? 物語がついに動き出す。

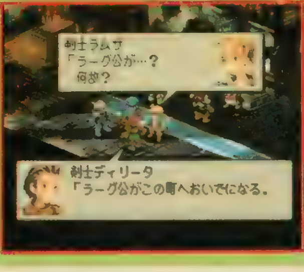
現在

士官アカデミー卒業後、ラムザは兄の率いる北天騎士団に参加している。ここで例の事件に巻き込まれるのだ。そして王女をさらったゴルターナ兵の中には、ラーグ公配下のはずのディリータの姿が!! 一体なにが彼を変えたのか?



過去

アカデミー当時のラムザは、ガリオンヌの兵力の半数を預かる名門ベオルブ家の三男として注目を集めた。一方ディリータはベオルブ家の馬飼いの息子。彼の立場はラムザの相手役という意味が強かった。



イベント編

気になるコトバを完全ガイド

FFT百科大全

「ＦＦＴ」の紹介記事も今回で６回目。読者諸君の中には「以前の内容を忘れちゃった」とか、「〇回目を見逃した」なんて人もいるんじゃないかな？　そこで今号からは、これまでのおさらいとして〝ＦＦＴ百科大全〟を掲載することにした。今までの記事のまとめだけでなく、誌面の都合上割愛してしまった情報なども取り上げていくつもりなので、毎号欠かさずチェックしてくれている熱心な読者の方もお見逃しのないように。まず最初は〝イベント編〟。ストーリーのキーワードを一気に解説!!

❶オルダリーア
❷北氷海
❸フォボハム
❹ルザリア
❺ゼルテニア
❻ガリオンヌ
❼ライオネル
❽ランベリー

●**アグリアス**……女性ながら、王女オヴェリアを警護する親衛隊隊長の任に就いている有能な騎士。

●**イヴァリース**……ゲームの舞台となる国。デナムンダ１世によって建国され、いくつかの戦乱を経て６つの統治領を持つ巨大な連合国家へと成長した。

●**オヴェリア・アトカーシャ**……オムドリアⅢ世の実子ではなく、２番目の王子を亡くしたときに養女として迎えられた王女。王妃ルーヴェリアに３人目の男子が誕生した後は、ラーグ公に預けられていた。

●**王女誘拐事件**……国王の死後、幼い王の後見人候補の最有力者となった王妃の実兄、ラーグ公を失脚させ、獅子戦争の引き金となった事件。当時は王妃が容疑者とされていたが、実はラーグ公と対立するゴルターナ公が仕組んだ陰謀であった模様。

●**オルダリーア**……イヴァリースの隣国。

●**ガリオンヌ**……〝白獅子〟ラーグ公の領地。本拠地であるイグーロスは王都ルザリアに次ぐ巨大な城塞都市であり、その難攻不落ぶりは内外に知れ渡っている。

●**ガリオンヌ北天騎士団**……主人公ラムザが参加している、ラーグ公配下のエリート騎士団。その実力はイヴァリース最強と謳われる。リーダーはラムザの次兄である。

●**ガリランド士官アカデミー**……貴族や騎士の子弟が集う、イヴァリース王国の代表的なエリート養成学校。士官ばかりでなく、有能な聖職者や教育者なども輩出している。

●**50年戦争**……イヴァリースとオルダリーアの間で行われた長期戦争。この戦いは事実上オルダリーアの勝利に終わった。

●**ゼルテニア**……〝黒獅子〟ゴルターナ公の領地。隣国オルダリーアとの国境に位置するため、彼の居城であるゼルテニア城は50年戦争で隣国に度々奪われた。

●**ゾディアックストーン**……伝説の12人の勇者が所持していた12個のクリスタル。

●**ゾディアックブレイブ**……獅子戦争の遙か昔、ある小国の若き王が魔界から魔神を召喚し、その力を利用してイヴァリース制覇を目論んだ。この魔神に対抗すべく、結集した12人の勇者のこと。黄道十二宮の紋章の入ったクリスタルを所持していたことから、人々は彼らをゾディアックブレイブ（黄道十二宮の勇者）と呼ぶようになった。

●**ディリータ**……獅子戦争を終結させ、後に王位につく英雄。主人公ラムザの幼馴染みで、士官アカデミーの同級生でもある。一介の馬飼いの息子から王へという異常なほどの出世は、大いな謎が？

●**フォボハム**……バリンテン大公が治める北の領地。大公は名匠の武器を数多く所有することから〝武器王〟の異名を持つ。

●**北氷海**……フォボハムの北に広がる海。古来からこの地域には、危険な海賊たちが数多く出現することで知られている。

●**ライオネル**……50年戦争で名を馳せた騎士にして、神学者でもあるドラクロワ枢機卿の領地。彼の城の内部には、礼拝堂のように聖印が配置されている。

●**ラムザ**……このゲームの主人公。ラーグ公の腹心にして、ガリオンヌの兵力の半数を預かる名門、ベオルブ家の三男。幼少の頃から出来のよい２人の兄に比較されて育ったため、コンプレックスが強い。

●**ランベリー**……50年戦争で勇猛果敢な働きを示した武人、エルムドア侯爵の領地。

●**ルザリア**……王家の直接の統治領であり、王都を擁するイヴァリースの中心地。

©スクウェア

ハードでシリアスな世界観と個性的なキャラを紹介！

FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON

発売が目前に迫った『フェーダ2』。今回は、このS・RPGに隠された新たな試み&数々のこだわり、そして、ハードかつシリアスなシナリオの序盤と、個性的なキャラクターを紹介するぞ！

フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～

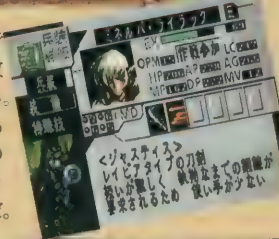
ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	YANOMAN GAMES	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	4月18日		

細部までこだわって作られた本格的S・RPG

『フェーダ2』でまず注目したいのが、ターン制を廃止していること（これは前作の『フェーダ』からあったシステム）。そのため、各ユニットの性能を把握して的確な戦術を組み立てる必要があるのだ。また、このゲームでは、戦闘中に負傷した（HPが0になった）キャラは、そのケガの程度により、大別して軽傷か重傷に分けられる。軽傷の場合は条件つきながら次回の戦闘から復帰できるのだが、重傷の場合は、最低でも軽傷の状態に回復するまで、戦闘に参加できなくなってしまう。

そして、敵や戦場に合わせて兵装をいくつかのタイプから選択できるというシステムも要チェック。兵装を変えれば、移動力や攻撃力などの各パラメータ、さらに、使える特殊攻撃なども変化する。なかには同一キャラとは思えないほど特性に違いが出る場合もあり、兵装をうまく選択すれば、戦術の幅もぐっと広がるぞ。このような新たな試み＆数々のこだわりが魅力的なシナリオやキャラとマッチし、『フェーダ2』の独特の世界観が構築されているのだ。

◀見た目はやや地味だが、数々の趣向が散りばめられているのだ。



◀頭数は少ないが、主人公たちは兵装を選択して様々な局面に対処できる。兵装が勝利のカギだといっても過言ではない。

▲戦闘シーンは、格闘ACTも顔負けの大迫力。各キャラが使用する数々の必殺技も、カッコいいアニメーションで表示されるぞ！

『フェーダ』から『フェーダ2』へ…

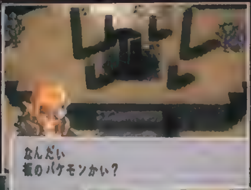
「フェーダ」シリーズの舞台「ミルドラスーガルズ」では、千年戦争が終結し、「バルフォモーリア帝国」による支配が確立していた。しかし、帝国の支配下にある「スクーデリア大陸」の人々は、圧政に耐えかねて解放運動を起こす。この運動は、ブライアン・ステルバートらの「第3遊撃部隊」（前作「フェーダ」の主人公）が当時のスクーデリア総督・コバルトを倒すことで終結し、スクーデリアの地に「アルカディア共和国」が成立した（以上が「フェーダ」のストーリー）…それから1年後、これまで平和を保っていた共和国は、帝国の軍事勢力の駐屯を容認する「東アルカディア」と、完全自決主義をつらぬこうとする「西アルカディア」に分裂する。そして、新たな物語が…

▲スクーデリア[illegible]（[illegible]「フェーダ」[illegible]）

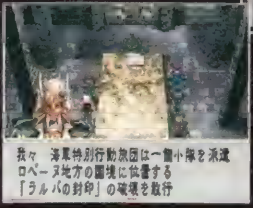
激動のシナリオ

東アルカディア軍に所属する、ハーベイ率いる海軍特殊部隊「ホワイト＝サージ」は、太古の遺跡「ラルバの封印」の破壊の指令を受けた。だが、その作戦は、敵の情報操作に踊らされた失敗策だったのだ。ハーベイたちは、捨て駒として自軍に見放される形になってしまう。そんな彼らの前に、敵国「ビルガンテス公国」の軍総帥バートが率いる部隊が出現。特攻をかけるハーベイたちだったが…。

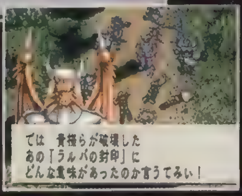
「ラルバの封印」を破壊せよ…!?



▼ハーベイたちの行動は、バートを満足させるには十分だったのだ。



▶これまでにこなしてきた、何の変哲もない作戦と変わらないものと思われたが…。



▲「ホワイト＝サージ」にとって、この程度のミッションは楽勝…!?

©1994 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT ©1997 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT

「ミルドラス＝ガルズ」の運命を決める5人の戦士たち

▶ゲーム中に交わされる会話からキャラの性格がわかる。オープニングからも、彼らの個性を感じ取ることができるぞ。

ひと癖もふた癖もありそうな"戦闘集団"「ホワイト＝サージ」。そのメンバーたちがときおり口にする、誰もが抱えているようなコンプレックスや過去の因縁…。そんなちょっとしたエピソードが、戦いのなかに生きる彼らに人間味を持たせてくれる。そういった意味で、この『フェーダ2』は"キャラを立てる"ことに成功しているのではないだろうか。ここでは、人間的そして個性的な彼ら5人の魅力に迫っていくことにしよう。

シニカルな隊長
ハーベイ

「ホワイト＝サージ」をまとめる隊長。軍人の家系に生まれたためか、マルチな戦闘能力を備えている。そんな彼が部隊長止まりなのは、この地に根づく、ヒューマンという種族への差別があるからか。

楽天家のナルシスト魔術師
トム

ハーベイの良き相棒を名乗る。幼少の頃に両親を惨殺され、姉と2人で暮らしてきた。その姉とも、魔法の才能を生かそうと軍に志願したときに意見を違えて決別（姉は反戦思想家）。彼の能天気さは、悲しみを隠す仮面かもしれない。

部隊の良心!? 元・お嬢様
ミネルバ

「ホワイト＝サージ」の副長を務めている。名家の子女であったが、破談をきっかけに軍に籍を置くことになる。部隊内で唯一のまともな人物であり、いつも他のメンバーに悩まされている、ちょっとかわいそうな人でもある。

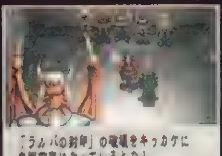
スキャンダル多発の格闘家
マーシャ

自分の身体を武器として使う、暗殺術・格闘術の達人。過剰な攻撃など以前から問題が多く、「ホワイト＝サージ」へも軍幹部とのスキャンダルで飛ばされてきた。トムとはことあるごとにケンカをしている。

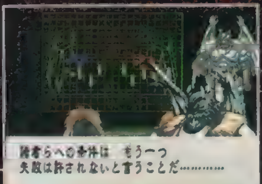
ムードメーカーの飲兵衛
デバイス

部隊の平均年齢を1人で上げている(!?)火器・爆薬のエキスパート。常に酒を携えてないと気が済まない飲兵衛だが、軍人としてのキャリアは十分。精神面では、「ホワイト＝サージ」をまとめ上げているリーダー的な存在である。

ホワイト＝サージに課せられた試練

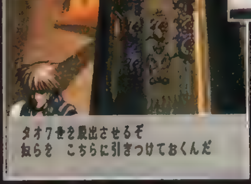


◀パートによる尋問「ラルバの封印」には、どんな意味が？



▶状況的に不利なテストに挑むが、他に手段はない。

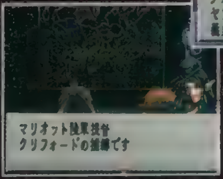
▼間一髪。このまま無事にタオ7世を逃がすことができるか!?



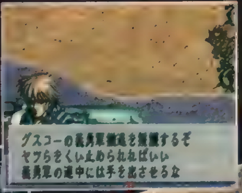
残念ながら捕らわれの身となってしまったハーベイたち。プライドを捨てて命乞いをしてでも戦いの中に生きたいと願った彼らを、パートは高度な戦闘シミュレーションによってテストする。見事にそれをクリアしたハーベイたちは、パートの所属する「ビルガンテス公国」に傭兵として雇われることになる。傭兵部隊となった「ホワイト＝サージ」に与えられた初仕事は、「ビルガンテス公国」と友好関係にある「グスコー王国」の王、タオ7世の救出だった…。

そして、「世界」が動き始める…。

帝国への反旗を翻す「ビルガンテス公国」は、ハーベイたちの活躍もあり、その勢力範囲をじょじょに広げつつあった。次に目指す戦地は、「バルフォモーリア帝国」と強力な結びつきを持つ国「マリオット」。ハーベイたちの戦いは、ますます激化の様相を呈していく。



▲今回のターゲットは、「マリオット」の陸軍提督・クリフォード



▲友軍救出任務。今や、「ホワイト＝サージ」の重要度はかなり高いのだ。

▼強固な要塞を攻め落とすには、空からの爆撃が必要。果たして援軍は来るのか？

苛酷な戦いはさらに続く…

BOUNTY SWORD *First*

凄絶な過去を背負った男の物語をハードに描いたSFC用RPG『バウンティソード』。PS版は壮大なスケールのRPG3部作となり、その幕開けを飾るのが、SFC版をリメイクした『ファースト』なのだ。今回は新たなプラットフォームで描かれるストーリーの中盤までのポイントと、戦いを左右する超重要アイテム〝十二宮の指輪〟の完全データを大公開！これを活用して君のソードの運命を切り拓け!!

バウンティソード・ファースト

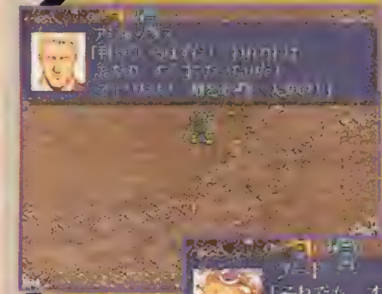
ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月20日予定		

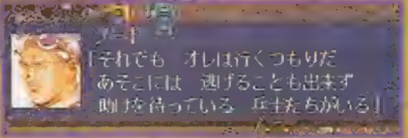
Story 機神の復活が男の運命を揺さぶる!! 今回は序盤から中盤までの物語を大紹介

かつてマスター・オブ・ソードと呼ばれた不敗の聖騎士がいた。だが、彼はある戦いをきっかけに〝味方殺し〟の汚名と共に軍を追われた。そして10年後、賞金稼ぎとして暮らす彼に転機が訪れる。オルドバ連邦の王国への侵攻、その動きに立ち向かおうとする連邦の王女フェリスとの出会い。それが神々をも巻き込む戦いの渦へと彼を導いて行く……。

―過去―

平和を勝ち取ることを信じて戦い続けたソードたち。だが、友軍に裏切られたことを知った彼らは、別々の道を歩き始めることになるのだが……





▲▶最後まで祖国のために戦おうとするソードだが。

―動き出す運命―

▶己の影と戦うソード。彼は心の底で戦いを望んでいるのか？
▼神々はソードに世界の命運を託す。彼はそれにどう答える？

激しさを増す王国と連邦の戦争は、争いを拒むソードに戦うことを求め続けていく……。

―機神との戦い―

連邦が蘇らせた太古の超兵器。その神のごとき力は連邦の王を野望の虜とし、無慈悲な破壊を世界にもたらす。ソードはこの悪魔を止められるのか？

最初に戦うこととなる機神1号。広範囲を焼き尽くす破壊光線を発する。

超文明が生みだした機械仕掛けの悪魔

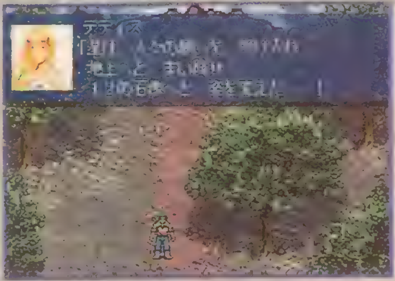
固いのでダメージを与えにくい。

このおぞましき敵をいかに攻略するのか？

©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

Item 戦局を左右する神の指輪全公開！

ゲーム中盤戦でのメインの目的となるのが、神々の力が込められた12個の指輪集めだ。この指輪は同じ星座のキャラが装備、使用することで、能力値を大幅アップさせたり特殊攻撃などを使うことができるようになるのだ。仲間に指輪が使えるキャラがいたら、すぐに装備させよう。



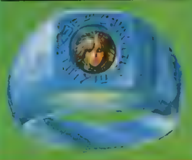
▶おなじみ12星座の神々の力が指輪を通して与えられるのだ。

▶どの指輪も使い勝手◎。特に全体攻撃系が便利。

アレス 牡羊座(3/21～4/20)

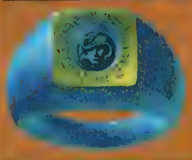
装備	防御＋14 回避＋12 魔力＋4
使用	全敵ユニットのＨＰにダメージを与える

ヴィナス 牡牛座(4/21～5/21)



装備	防御＋16 回避＋10 魔力＋4
使用	使用者以外の全ユニットを45秒間静止させる。

ヘルメス 双子座(5/22～6/21)

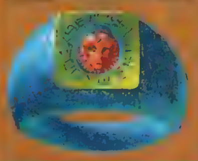


装備	防御＋18 回避＋6
使用	全敵ユニットを60秒間静止させる。

セレネ 蟹座(6/22～7/22)

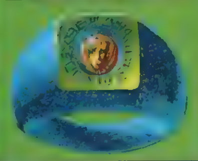
装備	攻撃＋4 防御＋9 回避＋8 魔力＋8
使用	飛行以外の全敵ユニットにＨＰダメージ

アポロン 獅子座(7/23～8/22)



装備	攻撃＋5 防御＋10 回避＋6 魔力＋6
使用	90秒間、使用者の物理攻撃が必ずクリティカルヒット。命中率も100%

マーキュリー 乙女座(8/23～9/23)

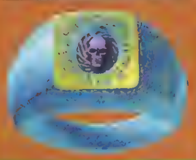


装備	攻撃＋12 防御＋8
使用	全味方ユニットのＨＰ＆ＳＰが完全回復

アフロディテ 天秤座(9/24～10/23)

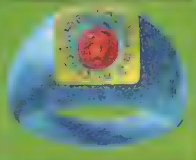
装備	防御＋26 魔力＋18
使用	全味方ユニットにイージスと同じ効果がでる

プルートウ 蠍座(10/24～11/22)



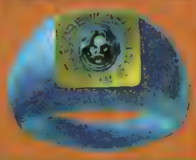
装備	攻撃＋7 防御＋20 回避＋9
使用	使用者は90秒間いかなるダメージも受けない

ゼウス 射手座(11/23～12/21)



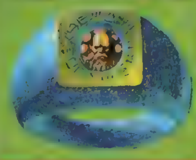
装備	攻撃＋10 防御＋12 回避＋11
使用	効果範囲内の全敵ユニットにＨＰダメージ

クロノス 山羊座(12/22～1/20)



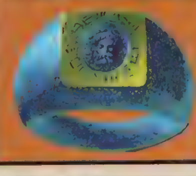
装備	攻撃＋4 防御＋18 回避＋8 魔力＋12
使用	効果範囲内の全敵ユニットにHPダメージ＆初期配置位置へテレポート

ウラヌス 水瓶座(1/21～2/18)



装備	攻撃＋9 防御＋24 魔力＋18
使用	指定したユニット１体の技、魔法、攻撃のすべてが60秒間失敗する

ポセイドン 魚座(2/19～3/20)



装備	攻撃＋11 防御＋16 回避＋7 魔力＋14
使用	そのマップ内で死亡した味方ユニット１人をHP＆SP全快で復活させる

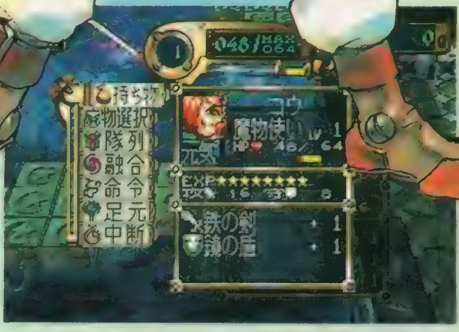
魔物使いだった父の意志を継ぎ
少年は試練の冒険へ!!

Other Life Azure Dreams™
アザーライフ・アザードリームス

冒険を繰り返しながら、街を発展させて自分をとりまくキャラクターたちとの交流を深めていく…。コナミ期待の最新作は、独自のシステムが光るオリジナルRPGなのだ！

快活で冒険好きの少年
主人公

使い魔を操る能力を持つ魔物使いの少年。金と女とイタズラが好きな困った性格だが、心の底には亡き父から譲り受けた男らしさが脈々と息づいている。



入るたびに新しい困難が待ち受ける変化型ダンジョン探索RPG

人間と魔物が共存し、魔法の力が息づく世界……。『アザーライフ・アザードリームス』は、そんな不思議な世界にある砂漠の街「モンスバイア」と、街のかたわらにそびえる「魔物の塔」を舞台に展開するＲＰＧだ。物語の主人公は、まだ誰も持ち帰ったことのない幻の魔物の卵を探す、魔物使いの少年。彼はその卵を手に入れるために、入るたびに内部の構造が変わる魔物の塔での冒険を繰り返し、拠点となる街では人々との交流を深めていくのだ。

◀▼入るたび迷路の形が変わる魔物の塔の冒険には、つねに新しい覚悟でのぞむ必要がある。

面倒見のよい幼なじみ
ニコ・サウジー

主人公の家に遊びにきては、外の世界を覗きたがる幼なじみの女の子。文化的な物を好むところから、モンスバイアに根づく粗野な風潮を嫌っているようだ。

「女の子たちとの交流もある」

街では好みの女の子と話をして、仲良しな関係になることができるぞ！

アザーライフ・アザードリームス

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET

『アザーライフ・アザードリームス』の魅力に迫る、3つのキーワード!!

KEY WORD・1「卵」

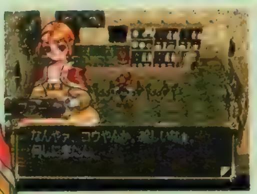
塔の中には最終目的の卵以外にも、さまざまな種類の魔物の卵が落ちている。魔物使いである主人公は、それを手に入れて孵化させることで、生まれてきた魔物を使い魔にできるのだ。卵には使い魔を孵化させる以外にも、持ち帰って街で売ったり、戦闘中に投げ割って使い捨ての魔物を呼び出すなどの利用法がある。つまり卵は、心強い仲間を生み出すものであり、資金源であり、強力な切り札というわけだ。

▲塔の中にいる場合でも卵を温めることはできるが、一定の時間を消費してしまう。

▲彼女のレストランを大きくしてあげることもできるのかな？

可愛い看板娘
パティ・パン

街に1軒しかないレストランのマスターの娘。ウェイトレスの仕事に忙殺される毎日だが、いつかは自分も街に出す店を作りたいと心の中では思っている。



◀アクの強い関西弁もチャームポイントだ。

明朗なよろず屋
ファー・ゴッツ

よろず屋の商売をおこなう、がめつい性格の女の子。お金の計算の速さでは右に出る者はいない。なんでもはっきりと口にするが、実は結構恥ずかしがりやである。

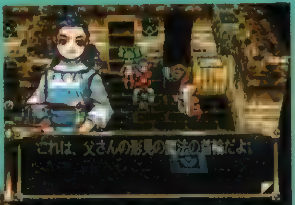
KEY WORD・2「使い魔」

1人で魔物の塔に挑む主人公にとって、使い魔は唯一の味方といえる存在。彼らはプレイヤーが与えた命令コマンドと、がんばり度（AI）の設定に応じて独自の判断で魔物と戦ってくれる。さらに使い魔を2匹以上つれていれば、融合させてより強力な使い魔にランクアップさせることも可能だ。塔を完全制覇するうえで、使い魔の助けは絶対に不可欠だといえる。

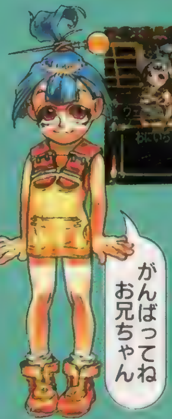
▲▶使い魔のキューンは主人公の最初の仲間だ。

KEY WORD・3「街」

魔物の塔の攻略と並んで、このゲームでもう1つ重要なウェイトを占めているのが、モンスバイアの街で暮らす人々との交流の要素。街の人たちの主人公に対する対応は、塔の攻略の進行度や、街の発展にどれだけ貢献しているかで徐々に変化する。困っている人を助けたり、冒険で得た資金を元手に街に建物を新築したりすると、尊敬を集められるのだ。また、女の子に対してまめにスキンシップをはかると仲良くなれる。もしかしたらいいことが!?



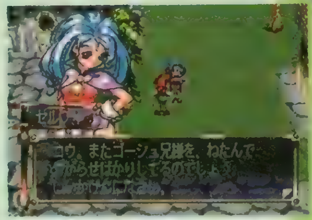
◀▲街では妹のウェディと母親のリースも暮らしている。主人公が冒険に出るのには、家族の生活を楽にしたいという理由もあるのだ。



▶なにかと主人公にちょっかいを出してくる、ライバルのゴーシュ・ロード。

生意気魔法使い
セルフィ・ロード

主人公とライバル関係にある騎士の双子の妹。街では可愛い女の子を装うが、主人公に対して馬鹿にしたような口をきく。



▲冒険者という意味では、彼女も立派なライバル。仲良くなるのは難しい？

『タワーII』そして、『フォース』

広大なフィールドも冒険の舞台

「タワーII」最大の変更点は、フィールドがあること。前作の舞台は完全にダンジョン内だけに限定されていたが、「タワーII」ではそのダンジョンの間を結ぶフィールドが用意されたのだ。もちろんフィールド上でも敵はリアルタイムで襲いかかってくるので、前作同様、うかつに気を抜くわけにはいかないぞ！　さらに、これらの画面写真を見てほしい。前作とは一変して、３Ｄを意識した画面デザインになっていることがよくわかってもらえるだろう。

また、ユーザーから要望の多かったパーティ制も採用されて（最大４人まで）、もはやまったく別モノのＲＰＧとして生まれ変わったといっても過言ではないほどの改良＋改善が盛り込まれているのだ。

←古代遺跡
↓山岳

様々な舞台を抜けて、次の町やダンジョンを目指す。古代遺跡や山岳地帯などの難関が、プレイヤーの行く手を阻む。

超美麗なフィールドを進む！

←戦闘

フィールド画面だけでなく、戦闘画面も大きく変更されている。１人で戦うのではなく、仲間とともに旅することになるのだ。

10000以上の階層数、そして100以上の職業を５～８ケタの数字入力で決定する……数々の斬新な設定、システムで話題を呼んだ『スペクトラルタワー』の続編が登場する！　今度は100万階の塔に挑戦するのだ!!　というのは真っ赤な嘘で、『タワーII』は前作のシステムを生かしつつ、より遊びやすいものへと生まれ変わったのだ。今回は同時に発表されたＳ・ＲＰＧ『フォース』もあわせて紹介するぞ。

SPECTRAL TOWER II
スペクトラルタワーII

スペクトラルタワーII

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		

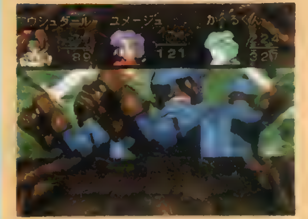
©1997 IDEA FACTORY INC.

冒険は広大な世界へと…

BATTLE 戦闘画面

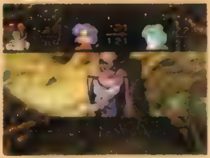
このパーティが…実はあなどれない

「タワーⅡ」では、頼もしい仲間たちと一緒に冒険の旅を続ける。彼らとは強い信頼感で結ばれて……なんていうのも真っ赤な嘘。確かに戦闘では協力しあって敵を倒すが（今回はサイコロバトルではない）、彼らはただ利害が一致するから行動をともにしているだけ。いつ裏切るともしれないのだ！



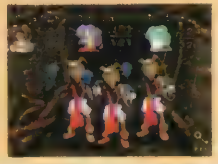
←ムービーが盛り上げる

戦闘に入るとまず左の写真のようなムービーが表示される。これが戦闘を盛り上げてくれるのだ



▲キャラクターの職業などによって、ムービーはいくつものパターンが用意されている。全部見ることができるか？

▼現在開発中の戦闘画面。背景は、前作のものがそのまま入っている（笑）。このへんはもちろん変更される予定だ。



フリーキャストシステム

「タワーⅡ」ではマップだけでなく、仲間になるキャラもプレイする度に入れ替わる。彼ら1人1人にも旅の目的や動機がある。

ROOTS 新システムルーツ

1人のキャラに、能力を付けていく

前作の「1キャラ1職業」というシステムは改良され、「タワーⅡ」ではルーツという職能システムが採用された。これで1人のキャラをじっくり育てることができるのだ。

↑町も用意されている

これが「タワーⅡ」で用意された町の中。様々な職業の人々が暮らしているのだ。

キャラ番入力システム

前回好評だったキャラ番入力システムは今回も採用されている。最大8ケタの数字から、107ものキャラが生み出されるぞ

1000人対1000人!? チビキャラバトル

この「スペクトラルフォース」は、ファンタジー世界が舞台の国盗りSLG。プレイヤーは戦士や、エルフの王となって仲間たちを率いて、ネヴァーランドの覇権を目指すのだ……というと、なんか平凡な感じなのだが、なにせ「スペクトラル」シリーズである。この「フォース」では戦闘時に登場する兵士の人数にこだわり、1000人対1000人の強烈なチビキャラバトルを実現しているのだ!?

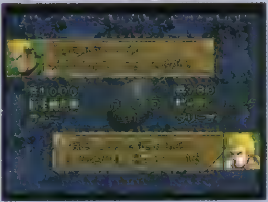
ちなみに、今回は戦闘に関する画面写真の公開が中心だが、実際のゲームでは戦闘だけでなく、内政や他国の武将を引き抜いたりといった戦略立案も非常に重要になってくるぞ。

↑本当に数えてみる？（断念）

これがウワサのチビキャラバトル。1000人の軍勢が砂煙めざして突き進む！……数えてみる？

↓キャラクター

キャラクターデザインは「タワーⅡ」も「フォース」も、日野慎之助氏が担当している。戦闘時に挿入されるデモムービーも、魅力のひとつなのだ。



←人物像

武将1人1人には、明確なストーリーが設定されている。戦闘に入る前に交わされる言葉の端々に、彼らの相関図が見えるようだ。

SPECTRAL FORCE スペクトラルフォース

スペクトラルフォース

ジャンル	S·RPG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		

PlayStation

進化の先にリアルがある

史上初！フルポリゴンを駆使した
迫力のファイトシーン。
水面・水面下の画面が
ワンタッチで切り替え可能。
水中のバスを追って、
360度グリグリ回転するカメラワーク。
誕生・産卵からその死まで、
美しいCGムービーで綴るバスの12カ月。
本格派、3Dフィッシングゲームが
ここに誕生。

©1997 STARFISH DATA INC.

※画面は開発中のものです。

今夏発売予定

発売予定価格 5,800円（税別）

SUPER BLACKBASS™ X

スーパーブラックバスX

STAR★FISH

株式会社スターフィッシュデータ
〒169 東京都新宿区北新宿1-27-12 グランドステータス北新宿 2F
当社ホームページ http: //www.iijnet.or.jp/starfish/

"PlayStationロゴ" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

今すぐ急げ
只今予約キャンペーン実施中！

予約の仕方

①この広告についている予約用紙に必要事項を記入する。
②お近くのショップで「スーパーブラックバスX」を予約する。
③ショップのスタンプとご担当者のお名前を書いてもらう。
④スターフィッシュデータ（上記住所）に予約用紙を送る。

もれなくオリジナルグッズがもらえる！

予約用紙

氏名	年齢	職業
住所		電話番号
お店のスタンプ		ご担当のお名前

PlayStation
HYPERBOLE STUDIOS
全米で大ヒットしたあのアドベンチャーゲームが遂にプレイステーションに登場！
QUANTUM GATE I
クァンタムゲートI
～悪夢の序章～
運命は君の手にある。
クライマックス
なぜ大規模な兵力が必要なんですか？
なぜ作戦を秘密にするんですか？
作戦はいつごろ終わるんですか？
2057年。環境破壊によって人類の生存さえ危ぶまれる状況に陥った地球。
政府機関はこの危機を脱しようと、惑星AJ3905が含有する酸化イルジウムを採掘・精製し、地球を救う源となる酸素・オゾンを大量発生させる「エデン計画」の遂行に踏み切った。その任務をまっとうすべく、瞬間移転装置"クァンタムゲート"で、AJ3905に派遣された主人公アンドリュー。しかしそこで待ち受けていたのは、猛毒の大気と狂暴な昆虫生物との戦闘・横行する陰謀の数々だった。未知の世界で遭遇する様々なトラブルや苦悩を乗り越えながら、アンドリュー（君）はどんな結末を見ることができるのだろうか？
1997年6月6日発売
定価5,800円（税別）
販売・お問合わせ：株式会社スターフィッシュデータ
〒169　東京都新宿区北新宿1-27-12　GS北新宿2F
©1995 HyperBole Studios. All other trademarks used by permission. All rights reserved.
©GAGA Communications Inc.1995
GAGA communications inc
日本語版制作：株式会社ギャガ・コミュニケーションズ
ギャガ・インタラクティブ・カンパニー
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
激勝必至。
勝馬分析のエキスパート登場。
過去実際に開催されたレースデータを完全収録。
勝馬の予想を多角な視点で本命・おさえ・大穴予想。
確かな予想
勝ち馬予想
鋭い分析
豊富な機能
情報分析
主な機能
勝馬分析　各種情報分析
主な収録データ
過去8年分のJRA全レース　約27500件
過去13年分のJRA全Gレース　約 1300件
競走馬　約33000頭
騎手　約 510人
厩舎　約 470舎
種牡馬　約 1500頭
競馬場のコースデータ
馬の血統データ
競馬場周辺図
競馬用語辞典
97年JRA開催予定表

競馬'97 Vol.1
狙え！最勝の法則
万馬券！
勝馬・情報分析支援ソフト
絶賛発売中！
定価5,700円（税別）
本商品は競馬予想を楽しんで頂く為に開発された商品です。実際のレース予想結果等に関して当社は一切責任を負いかねますので、御了承下さい。学生または未成年者の方は勝ち馬投票券を購入出来ません。
シャングリ・ラのプレイステーションソフト・ラインナップ
秦始皇帝
THE FIRST EMPEROR
時は紀元前二五九年。広大な中国大陸を七つの強国が統治していたころ一人の子が産声をあげた。名を"政"、後の始皇帝である。
全てはリアルタイムで進行される！
戦場は時間と共に、状況が刻々と変化！
将軍率いる軍勢が、敵陣を攻める一方、庶民は王の命に従い農業・建造等を行ない、兵の訓練もうける。
様々な戦況の中、秦の精鋭達は、勝利を成し遂げる事ができるか。このゲームは、戦術に全てを賭ける覇者達への挑戦状である。
中国大陸統一を成し遂げろ！
★古代中国大陸の壮大な歴史ドラマを軸に戦闘を展開！
★微妙な戦略タイミングが戦況を大きく左右するリアルタイム制を導入！
★随所でゲームを盛り上げる、美しいビジュアルデモ！
リアルタイム戦術シミュレーション
97年5月30日発売予定　定価6,600円（税別）
鈍色の攻防
32人の戦車長
奪われた国ユーロディエール共和国復興の為、強大な帝国に立ち向かう、若き戦車長達率いる戦車中隊。世界は、そして彼等は、いかなる運命をたどるのか！
★実車さながらの3D戦車68種。
★臨場感抜群の大迫力3Dサウンド。
★戦略ルートは無限大。
★プレイヤーを引き込む深い人間ドラマ。
鈍色の攻防
～32人の戦車長～
3D戦車戦闘シミュレーション
絶賛発売中
定価6,400円（税別）
株式会社シャングリ・ラ
シャングリ・ラ最新情報をホームページで独占公開中！
〈ホームページアドレス〉 http://www.mmjp.or.jp/SL_game
商品の質問などはユーザーサポート係がお受け致します！
月～金（祝・祭日除く） 10:00～12:00 13:00～17:30 〈TEL〉0423-64-7895

PlayStation
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
TGLが贈るコミカルボードゲーム
プレイステーションに新登場
かわいらしくて過激なやつら！
100,000円
しゃちょー
えこのKIDS
誰が為に金は成る
4月18日発売予定
定価5,800円(税別)
難しいルールは一切無し！
サイコロ振ってお金をためて
あとはあなたの気分次第。
世渡り上手は一体誰が・・・
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

PlayStation
マーク及び "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
青い記憶は色あせない
冒険・感動RPG
あの日、僕たちの冒険が始まった！
はるか遠い南の海の島を舞台に、
少年たちの成長と冒険を描いた、
シミュレーションRPG「ティルク」。
どこか懐かしく、優しく、そして
せつない、その物語をお楽しみ
ください。
ティルク
TILK
～青い海から来た少女～
メリル
プレイステーション用S/RPGゲーム
4月25日発売予定
定価5,800円(税別)
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

すべてがドラマティックな演出で構成された新次元シューティングゲーム「ガメラ2000」。奪われたギャオス遺伝子を奪回すべくプレイヤーは、ガメラとともに闘いを繰り広げる。ムービーは二カ国語(日本語、英語)選択可能。また2Pタッグプレイも楽しめる。

臨場感溢れる怪獣バトル等、シューティングの概念を打ち破る数々の演出と構成。

世界の都市を舞台にガメラとともに戦う超美麗高速フルポリゴンシューティング。

バラエティに富んだステージ進行。ガメラの援護なしで挑むエアロバイクステージ。

ゲームでしか味わえない完全オリジナルストーリーによるネオガメラワールド。

最新映像技術を駆使した実写+CG合成によるインタラクティブムービー。

DAIEI DIGITAL ENTERTAINMENT
発売元:大映(株)映像事業本部 マルチメディア室 〒105 東京都港区東新橋1丁目1番16号徳間書店ビル4階
販売元:ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント(株)　開発元:デジタルフロンティア
© 大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©大映 NHFN/1996
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニーエンターテインメントの登録商標です。
Information ◎サントラCD:あのズンタタによるオリジナルサウンドトラックが同時発売!!「ガメラ2000 オリジナルサウンド・トラックス」販売元:SME・インターメディア 定価:¥2,550(税込)
◎「ガメラ2000 ガイドBOOK(仮)」:「ガメラ2000」のシナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、攻略方法などがぎっしり詰まったガイドブックも発売決定!!
PlayStation

PlayStation

1997年4月18日
発売予定
CD-ROM2枚組
予価6,800円

Voice Idol Collection™
POOL BAR STORY

アニメチックボイスチェンジや、
NG・楽屋シーン等、多数収録。
これぞ究極の
プレミアムアイテムだ!!

セガサターン版
「ボイスアイドル
マニアックス」

"サイン色紙"
"サイン入りブロマイド"
プレゼントキャンペーン!!
ソフトに付属のアンケートはがきに記入してお送りいただいた方の中から抽選で100名様に"8人の声優の直筆サイン色紙かサイン入りブロマイド"のいづれかをプレゼント!! 誰のが当たるかお楽しみ!!
'97年5月末日までの消印有効です。
尚、当選者は景品の発送をもって換えさせていただきます。

データイースト
"入学・入社おめでとう!"
キャンペーン

「ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー」に付属のアンケートはがきに必要事項を記入し、送っていただいた方の中から抽選で500名様に※「携帯電話」をプレゼントいたします。期間は'97年6月末日の消印有効です。なお当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※なお、電話機本体、新規加入料、事務手数料、送料など全て無料です。但し月々の基本料金、通話料はお客様負担になります。また、未成年者の方の場合、親権者の同意書が必要になりますのでご注意ください。　※登録に関する手続きは下記で代行いたします。

(株)グルービン 「携帯電話プレゼント」係 〔お問合せ:03-3770-3010〕

人生のエッセンス
DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-5370-0729

©1997 DATA EAST CORP./©1997 Four Winds Software,Inc./©1997 テレビ東京制作

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PS"マークおよび"Play Station"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
メダルをゲット! 景品をゲット! そして彼女をGET!!
オリンピア 山佐
VIRTUA PACHI-SLOT II
バーチャパチスロ II
〜実戦!美少女攻略法〜
お待たせしました第2弾!
今回は、オリンピア・山佐の実機を完全シミュレート!
OL・モデル・女子大生…
6人の美少女がキミを待っている♥
※画面は開発中のものです。
攻略できるパチスロ台
★プレイガールクイーンII
★ビーチガール
★ブルーマリーンII
★サンセットマリーン
★ジョーカー
★ニューパルサー
★ダイバーズXX
★セブンリーグ
¥5,800
(税抜)
4月18日発売
ソフトに同梱のアンケートハガキを送って頂いた方には、「バーチャパチスロII」のオリジナルテレカ、又はオリンピア製実機リーチ目表シールを抽選で500名様にプレゼント!
JOKER
Pulsar
© MAP JAPAN CO., LTD. LICENSED BY OLYMPIA & YAMASA
■入門モード ビギナーにも安心な「用語解説」、「遊び方」、「各台の解説」をオートプレイで親切に説明。
■攻略モード 詳細なプレイデータ、膨大な統計データなど、あらゆる角度から実機を完全解析。
■2P対戦モード 画面を2分割した対戦プレイもパワーアップ。異機種対戦、CPU対戦、ハンディキャップ対戦など設定機能も充実。
■実戦モード 特色のある3つのパチスロ店でバーチャル体験。時間の設定、景品交換、両替、来店客などをリアルにシミュレート。
総設置台数320台の全てのプレイデータを完全網羅。さらに店内で美少女との偶然の出会いからデートまでのストーリーをアドベンチャー風に展開。6人全員をゲットし、スペシャルエンディングを目指せ!
インターネットホームページ http://www.threeweb.ad.jp/~mapjapan/
map japan
【株式会社 マップジャパン】
〒105 東京都港区芝大門1-3-8
日本テープ第2ビル
お問い合せ:TEL.03-3433-7092

電撃 クリエイター C-PROJECT 緊急始動!!

今月の電撃王は、ゲーム史上に残る一冊になる

いよいよ電撃王のニュープロジェクトが始動する。掲載全ソフトにクリエイター名を完全紹介。すべてのクリエイターに注目する!

クリエイター C−PROJECT発動記念特集

クリエイター時代の到来

スクウェア 坂口博信氏インタビューほか、
有名ゲームクリエイターのインタビュー満載

主張し始めたクリエイターたちの第一声。

ゲームクリエイター徹底アンケート。今、クリエイターがあるべき姿は?

ファイナルファンタジーVII
スクウェア 坂口博信氏

スーパーマリオ64
任天堂 宮本 茂氏

バーチャファイター3
セガ 鈴木 裕氏

業界騒然! 完全整理・'97年度最新版

ゲーム業界の混沌から見えてくるものとは?

激動のゲーム業界相関図

発表!

読者が決める

第2回電撃ゲームソフト大賞

「電撃王」読者がもっともアツくなったゲームはこれだ

好評連載企画

祝 水野 良10周年

秘境伝説クリスタニア

水野 良とグループSNE
イラスト/亀井 格

中村うさぎの人生悶々塾
中村うさぎ

アマチュアゲームクリエイターの 秘密の花園

信頼度抜群! ゲーム業界詳細DATA
DENGEKI SUPER HIT CHART

クリエイター情報満載オールラウンド・ゲームデータ・マガジン

電撃王

5月号 好評発売中!
定価590円

表紙は吉野紗香ちゃんだ!

©1997 スクウェア ©1996 Nintendo © SEGA 1996

※定価は全て税込みです。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

この春とびっきりの冒険(ファンタジー)をあげる！

最新刊 電撃文庫 好評発売中！

ついに登場！ 中村うさぎの最新シリーズ第1弾

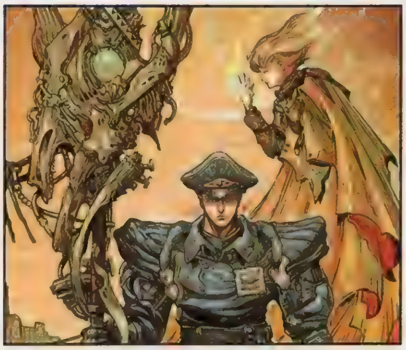
ア・リトル・ドラゴン① 青い瞳のダークエルフ

中村うさぎ　イラスト/上田　宏　定価：本体価格490円

小さくて勇敢なチビドラゴン「ドラッピー」と美少女ダークエルフが
魔界を舞台に元気爆発大冒険！

連載開始
◆コミック◆ 電撃コミックガオ！ 5月号 好評発売中
◆小　説◆ 電撃アドベンチャーズ20号 4月19日発売

好評発売中
極道くん漫遊記外伝1～4 中村うさぎ　イラスト/桐嶋たける
JAJA姫武遊伝①～③ 中村うさぎ　イラスト/衣谷　遊



第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉を受賞した異色作！

ブラックロッド

古橋秀之　イラスト/雨宮慶太
定価：本体価格490円

異形の町―ケイオス・ヘキサ。絶対の法を司る
公安局魔導特捜官〈ブラックロッド〉が謎の凶悪犯〈ゼン・ランドー〉と対決する！

メルティランサー② 天空の少女

山下　卓
イラスト/加藤泰久　定価：本体価格550円

人気シリーズ第2弾。10歳の少女が消える
異変発生！ 銀河の謎にランサーたちが挑む!!

好評発売中 メルティランサー　夏の蜃気楼

発売決定！ プレイステーション版ソフト メルティランサー～Re･inforce～

「大久保町」コンビの完全超訳で贈る冒険ドタバタファンタジー！

悪魔の国からこっちに丁稚〈上〉〈下〉

著/L・スプレイグ・ディ・キャンプ　訳/田中哲弥
イラスト/此路あゆみ　定価：本体価格 各550円

中村博文のイラストも必見！ 人気美少女育成ゲームのオリジナルノベル

メルクリウスプリティ 錬金術師の憂鬱

苑崎　透　イラスト/中村博文、西野　司　定価：本体価格510円

コミックスも好評発売中！

イラスト/中村博文

神秘の世界「クリスタニア」での新たなる伝説がはじまる！ 感動の短編集！

クリスタニア Crystania 傭兵伝説序章

水野　良
河添省吾・白井　英・栗原聡志
イラスト/川元利浩　定価：本体価格510円

OVA　4月23日発売
レジェンド・オブ・クリスタニア 第3巻
新たなるはじまり　価格7,573円（税抜）
発売/ビクターエンターテインメント・角川書店

4月18日発売 RPG対談 水野　良の遊戯空間(ゲームランド)　水野　良ほか　予価：本体価格1,800円

好評発売中 クリスタニア封印伝説序章　水野　良ほか　イラスト/恩田尚之

©1996 TENKY ©TOURU SONOZAKI 1997 ©LONGSHOT･HEADROOM

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03･5280･7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03･5281･5207(メディアワークス書籍編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

ホーンテッド
HAUNTEDじゃんくしょん
夢来鳥ねむ
身の毛も笑う面白さ！
S東高校……ここは、恐山のイタコもビビる大霊場。ここには学校霊のよりよい学校生活を支援する『聖徒会執行部』があるのだ！教会の息子、神社の娘、寺の息子……それぞれの特技を生かし、今日も事件を成仏……いや解決する!!
あの世もマタにかける無敵の聖徒会!!
コミックス
①②巻好評発売中
最新刊③巻 4月26日発売
コミックは月刊電撃コミックガオ！で大人気連載中
（毎月27日発売）
ゲーム
プレイステーション版ゲームソフト
HAUNTEDじゃんくしょん
聖徒会バッジを追え！
世にも不思議な360°回転の新感覚パズルゲーム!!
標準小売価格 5,800円（税別）
好評発売中!!
そしてついに…
TVアニメ
絶賛放映中!!
テレビ東京
毎週水曜日25:45〜26:15
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©夢来鳥ねむ・メディアワークス
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5213（メディアワークスコミック編集部）

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

カッパ64
本誌では主に釣りゲームを担当。過去に数々の釣りゲーム大会で入賞した経験を持つ。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

気がつかないうちに桜が咲き、気がつかないうちにプロ野球が開幕し、気がつかないうちに編集部も新顔が増えてました。気がつかないソフトがないようレビューをチェックしよう。

アランドラ

■SCE■A・RPG
■4月11日■¥5,800

経験値の概念がなく、アイテムによって主人公が強くなるというシステムが取り入れられたA・RPG。

岩崎啓眞

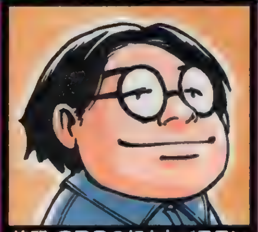
ゲームを愛するクリエーター

レビューをやっていてきつく感じられるほどボリュームのあるゲームがあります。普通にプレイして50時間近くかかるゲームを、数日以内でプレイすることになると、「このゲーム、楽しみでプレイしたら面白いだろうな」なんて泣きたくなることもあります。仕事でゲームをするのも良し悪しですね。

ボリュームはバッチリ。普通のプレイなら軽く50時間は楽しめるだろう。操作も、キーコンフィグがないのは問題だが、慣れれば楽にプレイできる。問題としては、まずグラフィック。キレイだが、高低差がわかりづらく、行けるか行けないかが見極められないのはツライ。次に難易度。アクションとして難しいところがタップリある上に、理不尽寸前の難しい謎が多いのだ。もう少し簡単にしたほうがよかったのではないか？

75

ウォルフ中村



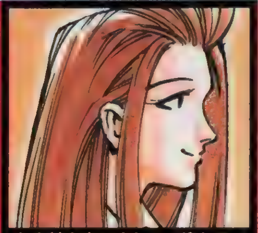
格闘・SPGの好きなベテラン

柔道家の小川が12日、レスラーの橋本と戦う。で、小川を指導している猪木が彼に練習の一環として『闘魂烈伝2』をやらせたんだとか。確かに、動きを研究するのにこれほど便利な教材もないよなぁ(笑)。『闘魂2』のプレイを録ったビデオが実写のプロレスビデオシリーズに名を連ねる時代でもあるしね。

ていねいに作られている良質のA・RPG。次から次へとトラップ（イベント）が登場するため飽きない。だが同時に「解法がわかったところで、それを実行できるだけの腕がないとクリアできない」という欠点もあわせ持つ。俯瞰視点ならではのイライラにどこまで耐えられるか（慣れれば割り切れるはず）が最大のポイントといえそうだ。最終戦、途中で長めのデモが入るのはいいのだが、再挑戦時にもスキップできないのは…。

90

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

遅ればせながら「エヴァ」劇場版を見てきました。デス編はまあ、TV版の総集編だからそれなりって感じだったけど、リバース編はもうワクワクしっぱなし。謎がすべて解けるってことはないとは思いますが、夏公開の後編には期待しています。まだ見ていない人はビデオでチェック！

視点が変わってはいるものの、メガドラの『ランドストーカー』っぽいシステムが懐かしくてたまりませんね～。部屋に入るたびに作り込まれた謎解きが用意されていて、かなりチャレンジ意欲がそそられます。難易度が高めに設定されているからプレイがツラく思えることもあるんだけれど、経験がちゃんと生かされるように作られているおかげで、面白くてついついハマっちゃう。ちょっと根気があれば、長～く遊べるはず。

85

Part2代表 城イドム

それぞれのスペシャリストたち

仕事から過去のPS誌を読み返すことがあるんだけれど、昔の雑誌に「PSはRPGの良作が少ない」とか書かれていたのを見ると、ゲーム業界の移り変わりの早さを痛感させられてしまう。数年後、今日現在のことを思い返したとき、どんなふうに感じるのかな…なんて考えてしまう今日この頃っす。

〈レビュアー 城イドム〉
イベントがムービーではなくフィールド上のキャラで演じられる点など、最近の作品にしてはやや寂しいところもあるけれど、全体的にはしっかり作られたA・RPG。アクション部分もなかなかバランスがよく、操作性も良好だ。謎解き、敵の強さも手頃な難度。ただ、ソツなく作られている反面、「このゲームならでは！」と感じられるようなところがなかった点だけが残念に思えた。

75

首都高バトルR

■元気■RCG
■4月25日■¥5,800

リアルなドリフト感覚が味わえるRCGの第2弾。東京湾岸線など、4つのコースが用意されている。

あいかわらず妙なノリだが、前作より簡単になったと思う。ともかく、わりと楽に勝ててしまう作品だ。グラフィックはかなりいい。高速道路を走っている雰囲気は味わえる。問題点はCOMの走り。ライバル車が自車に速度を合わせて走るので、2周目までは抑えるなんて技が使えてしまう。あと、仕方がないことだが、一般車両が障害物になっている点も気になる。だが、なかなか楽しめるRCGなので、好きな人は買ってみよう。 **75**

ライバルがこちらに合わせた走りをする、レースに負けてもポイントが手に入る、いつでもリスタートできる、ドリフトを使わなくてもクリアできる等の親切設定がうれしい。一方、不親切に感じたのがパーツ購入時のシステム。せめて併用可能かどうかくらい、その場で確認させてほしかったところだ。キャンセルボタンもわかりづらい。◎ボタンはレースでアクセル、ショップで決定なのに、メニューではキャンセル。変なの。 **75**

ゲームを始めたばかりのときは、マシンのスピードは遅いし、コースは簡単すぎるし、ポイントをためるだけで退屈ぅ…って感じなんだけど、チューンしてから走ってみるとまるっきりゲームが変わって、すさまじいスピード感が味わえます。このシリーズは簡単にドリフトしまくれるから、初心者でもお手軽に遊べるし、パーツが豊富だからカーマニアでも楽しめます。ただ、ドリフト中に減速しないのが謎だけどね。 **75**

〈レビュアー　袋こ〜じ〉
パーツを追加して車をチューンアップするのがとても楽しい。種類が豊富なパーツの変更により、同じ車でも操作感がぜんぜん違ってくるのはスゴイっす。ただ、ゲーム自体はかなり小粒という印象。コースも少なめだし、とってつけたようなシナリオモードもイマイチ。ただ、ライバル車がある程度自車に合わせて走ってくれるので、下手なりにも"熱いバトル"が展開できるのは◯。 **65**

ガメラ2000

■デジタルフロンティア■STG
■4月25日■¥5,800

大人気を博した特撮映画のヒーローガメラが登場する3D・STG。ストーリーはオリジナル。

ゲームシステムはSTG部分が『パンツァードラグーン』に、AVG部分が『ウイングコマンダー』によく似ているが、ゲームの雰囲気はどちらともまったく違う。とにかく演出が優れており、ボスの登場シーン、攻撃のグラフィックなどは目をみはるデキだ。問題点としては、ゲームの難易度が非常に高く、ノーマルでも並みの人はクリアできないと思われること。もうちょっと簡単なら、誰にでもオススメできたのだが。 **85**

いわゆるロックオンレーザーやため撃ちを、ガメラが活躍する形で組み込んでいるのがオシャレ。視界を切り替えられたり、通常弾で敵の弾を破壊できたりする点にもシステム設計のうまさを感じる。自機の移動と照準を同時に✚キーで操作する関係上、慣れないうちは「敵の弾を避けつつ、自機に当たりそうな物だけ撃ち落とす」等の微調整がしにくい点は減点材料。ま、これは操作を複雑にしないための措置だろうけどね。 **80**

アツくってマジメなノリの実写ムービーがいかにもという感じでおかしいし、なによりも、あのガメラとともに戦えるっていう不思議な一体感がたまりません。ロックオンするとガメラがゴ〜っと炎を吹いてくれるシステムは、ファンならうれしくて雄叫びをあげちゃうかも。でも、前後左右から現れる敵に合わせて視点を切り替えつつ戦うのはなかなかムズイもの。私はイージーレベルでも苦戦してしまいました…。 **75**

〈レビュアー　ゆかマン〉
ゲーム内容がほとんど『パンツァードラグーンツヴァイ』ですが、作品自体はよくできていて面白いです。ただ、ボムがあってちょうどいいくらいの難易度の高さなのに、それがないので、ファンの人が"ガメラのゲームだ！"という理由だけで買うにはちとつらいかも。あと、お話はオリジナルですが、なぜガメラとともに戦うのか、敵の正体は？　等々、説明不足なのが気になりました。 **80**

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢15名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームはだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク

■バンプレスト
■ETC
■3月28日
■¥2,800

新スーパーロボット大戦 のデモシーンや、アニメのカラオケなどが楽しめるソフト。

乙佐藤
おまけのバトルマップがついているが、1つだけ。しかもエンディングがなく、最後までプレイしてガッカリした。やはりメインはデータベース部分なのだろう。ロボットや武器を自由に選んで、そのバトルシーンだけが見られるモードもあるが、これは、「あの攻撃をもう1度見たい！」という人くらいしか楽しめないかも。コレクターズアイテム的ソフトなので、「新スーパー〜」をプレイしていない人にはオススメできないだろう。 **50**

ウキキ松崎
タイトルからもわかるとおり『新スーパーロボット大戦』のオプションを1つにまとめたソフト。このソフトだけのオリジナルデモや設定資料などもあるが、やはり目玉は、好きな戦闘モードだけを見ることのできるフリーバトルモードだろう。実際のゲームでは聞けなかったセリフも聞けるのだ。ファンにとってはうれしいソフトだけど、個人的にはやや物足りない。特に、おまけマップが1面しかないのはちょっと…。 **55**

actua GOLF

■ナグザット
■SPG
■4月11日
■¥5,800

モーションキャプチャーによって再現された選手の動きがリアルなゴルフソフト。

ドワーフ西谷
グラフィックの立体感、操作の単純さなど、評価すべき点も多い。だが、残念なことにプレイ感覚が今ひとつ。特に、シークタイムの長さは無視できないレベルのもので、プレイヤーにかなりのストレスを感じさせる。それから、ゲーム中の文字表示がほとんど英語オンリーというのも不親切だ。移植に際して、日本での発売を考慮し、また、PSのハードの性能を考えたアレンジがなされるべきだったと思うのだが…。 **45**

オヤジ西岡
読み込みにしても、実況にしても、テンポが悪い気がします。一緒にラウンドするCOMプレイヤーのプレイを進めるのに、いちいちプレイヤーがボタンを押さなくてはいけないのも快適ではありません。ショットも、メーターに残り距離の目安が出るのは親切でいいのですが、タイミングを合わせるのがかなりシビアです。コースが美しいなど、好感が持てる部分もあるので、全体的にもう少し作り込めば…と思わせる作品です。 **50**

パワーステークス

■アクエス
■ETC
■4月11日
■¥5,800

ポリゴンと実況によってレース展開そのものを楽しませてくれる競馬予想ソフト。

カッパ64
大きなウリとしては、予想をレースシーンとしてシミュレートできること。しかも馬名が音声で実況されるという点もかなり評価できる部分だ。データ入力については、予想には反映されない項目として、騎手や馬体重、通過順位、レース場などがあるのだが、予想ソフトとしてはどうなのでしょう？　とりあえず持ちタイム重視の予想ソフトとして受けとめておきますが。ちなみに昨年春のGI（宝塚まで）のムービーを収録。 **？**

オヤジ西岡
入力するデータが3段階に分類されているのですが、2段階から下は、必ずしも入力しなくてもいい、と説明書には書かれています。でも、その必要のないとされるデータのなかには、レース場や騎手、馬体重や人気などの項目があって、素人目にも"必要なのでは？"と思わせるものもあります。予想に関しては、不明瞭な点があるような気がします。一緒に収録されている去年の春のGIレースの録画は楽しめましたが……。 **？**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

戦闘国家 −改− IMPROVED

■SCE
■SLG
■4月11日
■¥5,800

1ターン中に複数の行動を行う「行動システム」などの独特のシステムが特徴のSLG

がんの字

通常の戦闘シーンと別に用意されている、3Dポリゴンの戦闘シーンは兵器マニアでなくとも一見の価値がある。これを戦闘ごとに見るか見ないか選択できるようにしてある配慮がまた心憎い。で、ゲームの方はというと、豊富に登場する近代兵器や、手塩にかけて成長させた部隊を次のステージまで引き継げるキャンペーンモードの存在など、ツボはキッチリ押さえてある。この手のゲームが好きなら絶対買いだ。

75

ドワーフ西谷

硬派ゲーマー待望（？）の、ハードなウォーSLG。システム面での大きな変更はないが（だから「改」なのね）、兵器の種類が前作から大幅にアップし、キャンペーンモードが追加されるなど、かゆいところに手が届く改善が計られている。さらにオマケである兵器データには、全兵器の実機写真までついているという徹底ぶり。コマンドの多彩さや難易度など、初心者にとってはかなり敷居が高い作品だが、挑戦する価値はある。

75

プレイスタジアム2

■バンプレスト
■SPG
■4月11日
■¥5,800

様々な遊び方が用意されている野球ゲーム。チームエディットも可能

オヤジ西岡

新モードが追加されていたり、選手の個性をより際立たせたりと、進化している部分はもちろんあります。しかし、バッティングのシステム、守備時の選手の操作感覚など、もっと改善してほしい部分も存在します。それと、試合の流れが途切れた後、再開するまでの時間が少しだけ長いんですね。少しだけですが、それが1試合中ずっとだと気になってしまう。細かいところですが、ゲームのテンポを悪くしていると思います。

50

袋こ〜じ

一番最初に気になったのが、巨人に落合がいること。選手が実名なのは非常にイイのだが、プロ野球に興味がない僕にすら、このオーダーが古いのは一目瞭然。また、画面外に飛んだボールの落下地点が見えない、ストライクゾーンがわかりにくい等、システム的に「おや？」と思える部分もあった。野球ゲームとしても平凡で、「このゲームならでは」というのが感じられない。そのぶん安心してプレイできる作品ともいえるが…。

55

爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって

■バンプレスト
■AVG
■4月11日
■¥5,800

人気小説「爆れつハンター」を題材にしたAVG。オリジナルキャラも登場する

TAC★

手軽にプレイできたし、けっこう楽しめた。ストーリーのノリはTVアニメそのまま。ストーリーの分岐というほどのものはないが、細かいセリフの変化がたくさんあるところは、キャラ同士のかけあいで見せる「爆れつ」にマッチしている。ゲーム性は薄いので、元のアニメを知らない人にとってはどうでもいい感じだが、ファンにはオススメ。並みのデキのOVAを買うよりも、コストパフォーマンスは高いと思います。

70

ウキキ松崎

AVGというより、ストーリーを追っていくだけのデジコミといった感じ。ところどころ分岐はあるんだけど、ストーリーにそれほど大きな違いはないように思えた。そのストーリーだが、原作を知らない人（私も）に対する状況説明がないぶん、なんだかよくわからなかった。あと、オリジナルとはいえ、ゲーム中ほぼ静止画だけというのは、ファンにとってはツラいのでは？ せめて戦闘シーンだけでもムービーだったら…。

40

THE GREAT BATTLE VI

■バンプレスト
■ACT
■4月11日
■¥5,800

ウルトラマンパワードなどの3大ヒーローが、敵の怪獣やモビルスーツなどと戦うACT

Z佐藤

SFCで人気を博したACTシリーズの最新作だが、演出面やステージ構成に目新しい部分が少なくてガッカリ。「キャラがポリゴンになっただけ？」というのが第一印象だった。STGステージや巨大ロボットに乗っての格闘バトルイベントは楽しめたが、それらのボリュームが薄く、楽しくなってきたところで終了！ もう少し遊ばせてほしかったな。全体的に楽しい要素はいっぱいなんだけど、イマイチ未消化なのが残念だ。

45

ウキキ松崎

2P同時プレイができない点と、キャラが変わったことを除けば、SFCで発売されていたシリーズそのままの雰囲気。キャラからして、低年齢層ユーザー向けだと思われるが、やや難易度が高いように思えた（私がヘタなだけかも…）。敵に「Gガンダム」のキャラが登場したりと、ストーリーはハチャメチャだが、個人的には好き。あと、選択できる3キャラのバランス（ある1キャラ以外使いづらいなど）が今ひとつかな。

55

ベルデセルバ戦記 〜翼の勲章〜

■SCE
■AVG
■4月18日
■¥5,800

古きよきプロペラ機の時代を思わせる、独特の世界観を持った"フライトアドベンチャー"

カッパ64

照準と自機の操作が別なので違和感があるが、自機をオート（その場合でも動かすことは可能）にすれば照準の操作のみに集中できる。この違和感はプレイすれば慣れるので、それほど問題はないだろう。それよりも、世界観やキャラ名など、固有名詞が覚えにくく展開がわかりづらいことが気になった。また、軍隊編と空賊編では途中の展開は違うが目的は同じであるためエンディングがほとんど同じというのは肩すかしだと思う。

60

「ま」のアッキー

まずこのゲームのウリの3Dモード（戦闘）だが、操作が複雑すぎてオートを使わないと話にならない、飛空船を強くしていく要素が非常に薄いなど、納得できない点が多い。おかげで、3Dモードがゲームをクリアするための"障害"にしか感じられなかった。2Dモード（AVG）のほうは、ちょっとクセのあるキャラ＆地味なストーリーで、好みが分かれそうだ。「このゲームの世界に惚れた！」という人は買ってもいいでしょう。

60

大冒険Deluxe 〜遥かなる海〜

■ソフトオフィス
■S・RPG
■4月18日
■¥5,800

巨大な帆船を駆って海洋を冒険するS・RPG。緊張感あふれる艦隊戦が楽しめる

ジュピター藤平

キャラが大きめで、スクロールがガタガタ。見た目がPCエンジンのRPGみたいってとこでまず減点。ゲーム内容は光栄の「大航海時代」にすごく似ていて、貿易を主体としたお使いゲームとなっている。だが、「大航海時代」ほど各種のデータが複雑ではないので、プレイしやすいといえばしやすいかも。ただ、自由度が高そうなゲームシステムながら、コツコツと地道に進めていかないとすぐにハマってしまう一面もある。

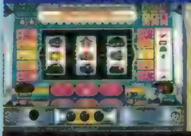
55

Z佐藤

貿易で繁栄した大航海時代がモデルになっている作品。史実（現実の世界）とは違い、剣や魔法でモンスターを倒したりというファンタジックな要素がプラスされているのはとても面白い。イベントも豊富なので、じっくり楽しめるだろう。ただ、システムが"大航海時代"に酷似しているような気が…。貿易に関連する部分にも、もう少しオリジナル要素を盛り込んでほしかったな。似ているだけに完成度は高いんだけどね。

70

オリンピア・山佐バーチャパチスロII 〜実戦！ 美少女攻略法〜



■マップジャパン
■TBL
■4月18日
■¥5,800

パチスロをリアルに再現したソフトの第2弾。女性のグラフィックも楽しめる

ドワーフ西谷

グラフィック、システム構成、操作系、登録機種数など、「わかっている人」が気楽にやるタイプのソフトしては、十分納得のいくデキではある。しかし、「入門モード」は今イチ不親切だし、「実践モード」もストーリー性が弱くて楽しめない。シミュレータ性を追求するか、ゲーム性を強化してより万人向けを狙うかをはっきりさせるべきだったのではないか？ いずれにせよパチスロをやらない人には、魅力の薄いソフトではあろう。

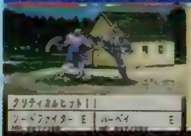
45

オヤジ西岡

山佐とオリンピアのカップリングというのは、今までにあまりなかった組み合わせで新鮮。山佐の台はかなり古めですが、オリンピアのほうは「ジョーカー」が入っているのでちょっとうれしいです。両メーカーあわせて全部で8種類の台が収録されているので、実戦モードをプレイしていても飽きることがありません。女の子の存在もアクセントとして効いています。個人的には、片手でプレイできる操作系が気に入りました。

75

フェーダ2 〜ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン〜



■YANOMAN GAMES
■S・RPG
■4月18日
■¥5,800

SFCなどで人気を博したS・RPG「フェーダ」シリーズの最新作

がんの字

前作と変わらないダーティな雰囲気に、キャラの無鉄砲さも加わってますますいい感じ。あと、ストーリーが進むと前作で主役クラスだったキャラが仲間になったりする。そのへんも含めて、ストーリー性は一段と向上しているので、前作の雰囲気やストーリーが好きだった人は要チェックだ。戦闘シーンのクオリティは、個人的には及第点だと思うが、最近のゲームのなかでは少し地味に感じられるかも。でもカッコいいぞ。

70

袋こ〜じ

世界設定やシナリオなどがよく練られていてとてもカッコイイ反面、システム面の粗さが非常に気になる。全体的に操作性が悪く、誤操作によりムダなターンやOPM（編成や装備の変更に必要なポイント）を消費することもしばしば。また、交戦時も、反撃の概念がなかったり、敵の完全防御率が異様に高い（眠っている相手に防御された）など、疑問に感じる点も多い。これらの問題がなければ、面白いゲームには違いないが…。

50

Max Racer

■PD
■RCG
■4月18日
■¥6,800

異世界を舞台に繰り広げられるレースを題材にしたRCG。独創的なマシンが登場。

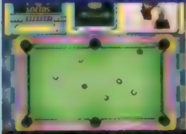
TAC★

コースの種類や、ゲームモードのバリエーションが少なく、わりとストイックな内容。自車の反応はいいんだけど、アクセルとブーストを使いわける独特の加減速システムがあるので、かなり慣れが必要だ。シールド制ではあるが、上級のコースだとかなり道幅が狭くなっているなど、難易度はかなり高めになっている。クオリティ自体はけして低くはないので、根性のあるタイムアタック好きの人は、試してみるといいでしょう。 **60**

城イドム

操作感覚は大味だし、接触時に大きく自車の向きが変わったりと、操作性における問題点が目立つ（ネジコン使用時も大差はない）。必要以上にコース幅が狭い設計や、壁に接触しすぎるとゲームオーバーになるシステムも納得できない。その結果、各コースを最後までゴールすることさえひと苦労というバランスになってしまい、よほど根性のある人でないと遊べないだろうと思われた。ノリのいい音楽は悪くないと思うんだけど。 **40**

ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー～



■データイースト
■ETC
■4月18日
■¥6,800

人気声優とビリヤードで勝負するというソフト。留守電メッセージなどのオマケも収録。

ゆかマン

ビリヤード部分はよくできています。COMの思考もだんだん手強くなるし、特殊な条件でクリアを目指すトリックモードも楽しいです。といっても、データイーストのビリヤードは昔から変わっていませんが。ただ、なんで実写ムービーがこんなに汚いんでしょう？「○○さんが出てればいい」というファンでも、これでは、ちとツライと思います。ファン向けの要素がけっこう充実しているだけに残念に思います。 **55**

ウキキ松崎

声優さんがこれだけ表に出ているソフトも珍しい。ビリヤードのゲームとして見れば、操作は簡単だし、プレイしやすいので個人的には好きです。ビリヤード部分以外では、クリア後にオリジナルムービーが見られる（エンディングにより数パターンあり）など、声優ファンにこそオススメしたいソフト。ただ、ビリヤードだけなので、それ以外のゲームも入っているともうちょっとボリューム感があってよかったかな？ **65**

ダカール '97

■ヴァージン インタラクティブ
■SLG
■4月25日
■¥5,800

その過酷さで有名なモータースポーツ「ダカールラリー」を題材にしたドライブSLG。

なんでもゆうこ

ご存知のとおり、砂漠とかサバンナとかでレースするんだけど、マジで道路がないところを走らなくちゃいけないし、頼みのコンパス（レーダー付き）も検索範囲が狭いしで、何度もコースアウトして迷子になりました。マシンがスピンしやすくて、しかも立て直しづらい、壁にぶつかると不自然に停止、発進するといったクセもあって、難易度はちょっと高め。時間切れ＝即ゲームオーバーっていうルールもツラかったです。 **60**

ジュピター藤平

オフロードレースってことで、やたらと滑りやすいのがまず難。本来そういうものなんだろうけど、コーナーのたびにビクついて、スピードを落としながらチマチマ曲がっていたのでは爽快感も何もあったものではない。独特の緊張感を楽しみたいのであればいいとは思うが。また、砂漠などコースがないところでは、自分がどこに向かっているのかがわかりにくい。せめて方向が違っているときくらいナビが教えてくれれば…。 **50**

PAL［神犬伝説］

■東映ビデオ／東北新社
■RPG
■4月25日
■¥6,800

子犬のパルが、謎の組織に連れ去られた飼い主を救うために人間になって冒険するRPG。

かんの字

良くも悪くも個性的なRPG、というのが遊んだ印象。たとえば戦闘システム。✚キーの各方向が攻撃・防御などのコマンドに対応している簡単操作で、テンポの良い戦闘を実現している。だがその反面、単調な操作の繰り返しで戦闘が終了する場合が多く、メリハリに欠ける側面もある。というふうに、この作品ならではの要素に、良い面と悪い面がそれぞれ同居しているのだ。プレイヤーによって評価が分かれる作品だと思う。 **60**

Z佐藤

さらわれた飼い主を助けるべく、犬のパルが人間に変身して戦っていくストーリーは気に入った。ただPSで発売するゲームとしては、ちょっとグラフィックが地味すぎる感じ。キャラのセリフやムービーがないぶん、見た目だけでもハデに仕上げてほしかったな。それと、戦闘に入るときのアクセスが長めなのが気になった。アイテムのまとめ買いができるのはウレシイが、1つだけ買う場合も個数入力が必要なのは×。う～ん…。 **45**

今回の総評&次回展望

今回も、ずば抜けて評価が高かったタイトルこそなかったものの、いくつか掘り出し物があったようです。各レビュアーがこの狭いスペースでは表現しきれない微妙なニュアンスも感じてほしい。

まずは、この春SCEがイチ押しという、大作A・RPG『アランドラ』から。レビュアーの評価を見てもらえばわかるとおり、概ねデキは良好といったところでしょうか。若干、システム面での練り込み不足を感じる部分もあったようですが、質・ボリュームともまずは、水準以上ということでした（とくにボリュームは抜群）。アクションと謎解きに自信のある人には、オススメします。次に、今回の目玉『ガメラ2000』。ガメラでSTGと考えると一部のファン向けという感じがしますが、レビュアーの評価を見てもらえればわかるとおり、かなりデキはよさそうです。ガメラファン以外の人も、タイトルで敬遠せずに、楽しんでもらいたいゲームです。『首都高R』も新鮮味には多少欠けるとはいえ、シリーズのファンなら、まず手を出してもよいデキだということでした。また、Part2では、『戦闘国家ー改ー』の評価が高かったことを除いては、全体的に低調な感じでした。 次回は、SCEがかなり以前からラインナップに上げていた注目作『がんばれ森川君2号』などをお届けします。CMなどで気になっている人も多いと思うので、レビューでチェックしておくようにしましょう。

岩崎啓眞

『アランドラ』は、ACTが得意で若干エグい謎解きでも平気という人なら間違いなく買い。『ガメラ』は、難易度が高めのSTGが平気なら、また、『首都高』は、車が好きで、パーツが壊れたりするのも楽しめる人ならイケる。というように、今回はどの作品もクセがあるので、一般性の問題を考えるとオススメはつけられないが、3つともデキはいいので、どのソフトも、魅力を感じる人なら買って安心のラインナップだろう。

なんでもゆうこ

今回は『アランドラ』が一押し。昔は今よりず～っと根気とヒマがあったんだなぁ…とシミジミ思ってしまいました。難易度は高いものの、あの名作を知らない人でもルールを覚えながら楽しく遊べるゲームです。ぜひプレイしてみてね。『ガメラ』も、これまたムズいんだけど、STGとしてはなかなかのデキだと思います。思い入れがある人ならいろいろといいたいこともあるだろうけど、あくまでもゲームと割り切って遊んでみてください。

ウォルフ中村

オススメはつけなかったがパート1は豊作だった。『アランドラ』は万人向けとはいえないものの、よくできている。クリアまでの40時間（2回目のプレイなら15時間を切れる）、存分に楽しませてもらった。『首都高』はタイムアタックに燃える人よりも、「実際に首都高で340キロ出せたら…」と思うような人向け。9戦でエンディング（1周）となるが、3周目用のお楽しみまで用意されていたのでビックリした。今回の大穴『ガメラ』も含め、楽しめました。

Part2代表 城イドム

『アランドラ』について、レビューで触れられなかった点をフォローしておくぞ。このA・RPGには経験値の概念がない。アクション部分の難易度はそんなに高くないけれど、経験値稼ぎでRPGを制してきた方はご注意を。ゲームのボリュームは申しぶんなしなので、長く遊びたい人にはうれしい1本だ。あと、『ガメラ』は前人気ではあまり注目されていなかったけれど、レビューを見てのとおり、なかなかのデキ。STGファンにオススメだ。

ビックリPS新記録

記録編 PSゲームの記録を発表するなら、このコーナーでキ・マ・リ

このコーナーでは、読者がPSで叩き出してくれた記録を随時募集中なのだ。記録のレベルが高い低いに関係なく、自分なりにかんばってくれた記録なら、どんな申請でも受け付けるのがモットーなので、「がんばったから、とりあえず聞いて！」ってノリで気軽にハガキを出してみよう。募集内容も正式種目だけでなく、〝読者が自分で作ったルールの記録〟なんていうものまで集計の対象にしているので、「こんなの送っていいのかな…」なんて心配は一切必要なし！　スゴい記録、熱い記録、楽しい記録は積極的に発表していく予定だから、毎月発表される記録発表にも、どうぞご注目あれ！　今後も楽しい企画がめじろおしだぞ。

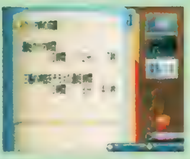
▲すぽんじさん（神奈川県）。ホント燃えますよね、コレ。

ザ・挑戦者ランキング 正式募集外でこんな記録も

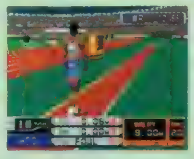
●「マクロスDIGITAL MISSION VF-X」龍将（鳥取県）
最高撃墜数アタック…851機
最低撃墜数アタック…138機
※両方とも、レベルはノーマル

●「トゥルー・ラブストーリー」
いかに早い時期でデートできるかを競う：J天野公爵（愛知県）9日目（南弥生：秋）

●「トゥーム・レイダース」
クリアタイムアタック（裏技による弾数制限なしは使用不可）
ONYX（千葉県）
Cave……………………3分25秒
City of Vilcabamba …6分17秒
Lost Valley …………7分21秒
Tomb of Qualopec …7分7秒
インカ面タイム合計：24分10秒



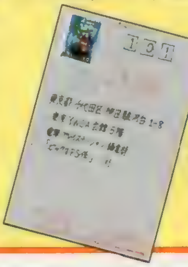
▶ひでえお氏が「源平」3種の神器アタックで記録を更新。



◀同じくひでえお氏（埼玉県）の記録。幅跳で0cmを達成！

海外からの参加も大歓迎

アメリカ合衆国のカリフォルニア州に住む、38リンさんから申請ハガキを戴いたぞ。「僕のような海外に住んでいる人でも、参加させてもらえるのでしょうか」とのことだけど、海外からの参加もモチロンOK、大歓迎なのだ。



◀38リンさんによる「FFVII」の申請ハガキ。

挑戦者募集中 キミのガンバリもこのコーナーで披露してみよう

キミの記録も教えてね

ハガキに書くこと　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール　申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めている）。ハガキなど1枚につき、1人分1つの申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

目下募集中 レイジレーサー

ルール④　タイムアタックモードで、THE EXTREME OVALのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する3車種を含む13車種のどれでもOK。チューンナップもご自由に。

高速カーが基本！

申請記録　『レイジレーサー』と明記して「ルール④／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶5月6日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 ハームフルパーク

ルール①　〝1PLAYER〟モード（難易度ノーマル）でのスコアを競う。コンティニュー、2Pプレイは不可とするからね。

申請記録　『ハームフルパーク（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。菅原祥子さん、菊池志穂さんのファンなら迷わず参戦だよね！

ルール②　〝1PLAYER〟モード（難易度ベリーハード）でのスコアを競う。もちろん、コンティニュー、2Pプレイは不可だ。

申請記録　『ハームフルパーク（ルール②）』と明記して「記録」を書こう。腕に自信のある人は、このルールで挑戦してはどうかな？

ルール③　〝スコアアタック〟モードでのスコアを競う。設定などの指定はとくにないので、思う存分にパターンを研究しよう！

申請記録　『ハームフルパーク（ルール③）』と明記して「記録」を書こう。マニアな人専用なので逆に狙い目かもしれないぞ（？）。

しめ切り▶5月6日必着　入賞の確認▶メモリーカード使用

特別賞品　あの人気声優、菅原祥子さん、菊池志穂さんの直筆サイン入り賞品などを特別提供。詳細は下の欄外を見よ！

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

掲載予定

5月6日必着まで▶Vol.47で発表
6月3日必着まで▶Vol.50で発表

●「ハームフルパーク」の特別賞品：ルール①では、声優の菅原祥子さん、菊池志穂さん直筆による優勝祝福色紙（賞品A）、サイン入り目覚まし時計（賞品B）、直筆サイン入り画面写真2枚セット（賞品C）、同1枚セット（賞品D）、オリジナルテレカ（賞品E）を提供。ルール①の優勝者に「ABCE」、2位に「BCE」、3位に「BDE」、4～10位に「DE」をもれなく進呈。入賞できなくても、100位までに入れば抽選で「DE」の獲得チャンスがあるぞ。詳しく知りたい人は、Vol.42（P.143）を見てね！（ルール②③は優勝者1名に「D」を進呈するぞ）。

『FFⅦ』募集種目集計結果の中間発表をお届けするぞ

大人気の『FFⅦ』の申請ハガキが、怒涛のように編集部に届けられている。正式募集種目〝スノーボードゲーム〟〝レベル99タイムアタック〟は次号で最終結果を発表をする予定だけれど、「それが待ちきれないよ～」と思っている読者もたくさんいるはず。そこで、今回は『FFⅦ』関係の申請記録にスポットを当てて、〝正式募集種目の3月20日時点での中間発表〟と〝オリジナルルールの申請記録〟をドーンと紹介することにしよう。全国の『FFⅦ』大好き人間のレベルとはどんなものなのか、早速みていくことにしよう。

レベルアップ・アタック

現在のトップ　秋元慶太（神奈川県）

10位の記録：17時間34分　20位の記録：20時間44分
30位の記録：27時間17分　40位の記録：42時間10分
50位の記録：57時間21分　（現在の参加者58名）

スノーボードゲーム～初級～

現在のトップ　**岡本　誠（新潟県）**

現在の2位　**桜神和也**（神奈川県）　1位とのタイム差：00秒009　※ちなみに、称号は〝変〟とのこと

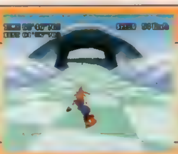
現在の3位　**菊地　俊**（宮城県）　2位とのタイム差：00秒062　※14歳の中学生プレイヤーです

現在の4位　**金山和功**（兵庫県）　3位とのタイム差：00秒002　「これ以上タイム縮むかな…」

現在の5位　**星責仁任**（北海道）　4位とのタイム差：00秒013　「全国は広いし…俺勝てるかな？」

20位の記録：52″075	125位の記録：52″679	250位の記録：53″301
40位の記録：52″290	150位の記録：52″796	300位の記録：53″631
60位の記録：52″372	175位の記録：52″887	350位の記録：54″039
80位の記録：52″481	200位の記録：52″983	400位の記録：55″230
100位の記録：52″583	225位の記録：53″109	（現在の参加者443名）

スノーボードゲーム～中級～



現在のトップ　**SKR（東京都）**

現在の2位　**渡辺昌幸**（静岡県）　1位とのタイム差：00秒306　※学校でも『FFⅦ』はやってます？

現在の3位　**川崎美嗣**（東京都）　2位とのタイム差：00秒262　※ご希望の中間発表いかがでした？

20位の記録：1′04″756	60位の記録：1′05″477	120位の記録：1′06″852
30位の記録：1′04″898	80位の記録：1′05″875	140位の記録：1′08″352
40位の記録：1′05″164	100位の記録：1′06″298	（現在の参加者157名）

スノーボードゲーム～上級～

現在のトップ　山崎美嗣（東京都）

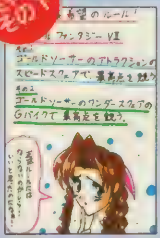
10位の記録：1′09″264　20位の記録：1′10″253
30位の記録：1′12″234　40位の記録：1′13″728
50位の記録：1′17″172　（現在の参加者62名）

読者オリジナル・ルールの申請記録　「全国のみなさんからの挑戦、待ってま～す」

読者オリジナル・ルールの申請記録もいくつか紹介することにしよう。それぞれの「挑戦募集者（ルール提案者）／競技ルール／記録」を紹介するので、挑戦を受けたいと思う人は記録を送ってね！

挑戦状その1　Gバイク・タイムアタック

木村真由美（鳥取県）



◀この種目の募集希望は、木村さんほか、たくさんの読者から寄せられた。我こそと思わん人は挑戦すべし。

【ルール】ミニゲームの〝Gバイク〟のスコアを競う。
【記録】現在のトップ：秋元慶太（神奈川県）23,000点
5位：20,800点　10位：19,300点
（現在の参加者15名）

挑戦状その2　壱番魔晄炉アタック

有希乱鳥（神奈川県）

【ルール】壱番魔晄炉でどこまで強くできるかを競う。
【記録】時間31：44、ギル97858、レベルは44。「僕が試しにやった記録ですが、クラウドだけブリザガとサンダガを覚えています。かなり大変でした（笑）」。

挑戦状その3　チョコボレース・アタック

星金マニア2（東京都）

【ルール】チョコボレースをビデオにとり、ストップウォッチで計ったゴールするまでの時間を競う。集計はショートとロングそれぞれで行い、Sランクのレースのみ、スタミナ回復は禁止とする。
【記録】ただいま受け付け中。

挑戦状その4　究極リミット

サルとコアラ（北海道）

【ルール】タイムアタックの亜流とも言うべき競技で、究極リミット技を覚えるまでの時間を競う。ただし、〝レベルアップアタック〟同様に、覚えたあとにセーブした時間が申請記録となる。
【記録】15時間41分

挑戦状その5　ユフィ・タイムアタック

サルとコアラ（北海道）

【ルール】ユフィを仲間にするまでの時間を競い、仲間にしたあとにセーブした時間が申請記録となる。「大好きなユフィに世界の誰よりも早く会ってやる！」という気持ちから生まれた競技らしい。
【記録】5時間43分

「ビックリPS」での『FFⅦ』これからの展望は？

次号で最終結果が発表になる正式募集ルールは先日（7日）で一応締めきりとなっているけれど、一度募集を終えた競技でも集計作業だけは続行しているのが、ビックリPSの大きな特徴。自己記録を更新したら、いつでも報告のハガキを送ってくれて構わないからね。ある程度ハガキがたまるか、超ド級のタイムが届いたら、改めて追加発表をしていく予定だ。また、読者オリジナルルールの記録も、左の挑戦を受けてたつ申請ハガキはもちろん、新ルールの提案も引き続き受け付けているぞ。『FFⅦ』好きの人は、これからも期待していてね～。

次号の予告　『FFⅦ』をはじめとした、注目ゲームの最終集計結果を大発表なのだ

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、149～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

4色奴隷 COLORのどれい

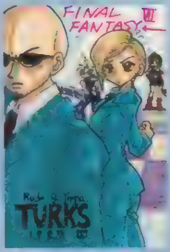
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-3 東京YWCA会館5F「DPS4C」係

ステキな4Cイラストは、きっとステキな運命が待っています。だから描いたら送ってね。心休まる愛のこもったいい感じなのです。そうでしょう？　友よ。

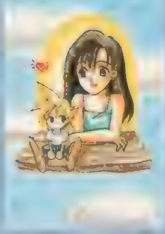
▼長野県　湖山たみさん：ワクワクしてます。マテリアで何をする気なんでしょうねぇ？　神羅なくなったし。

▲岩手県　草くじらさん：長期休暇はかなりうらやましいです。勉強もしてくださいね（笑）。

▲新潟県　りるひなさん：背景と立っている中央のジューンの感じがステキです。なんでもウワサではガーモフの中には女の子が入ってて……だから「スタグラ」には女の子が2人だそうです。ってスゴイウワサ。



◀福島県　シーマさん：え？　どーしたんですか？　って感じです。イロイロありますから。



◀宮城県　鈴音りんさん：手乗りクラウド。人形みたいです。結局ティファの手の中。

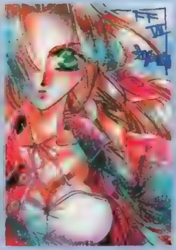
◀千葉県　そう風雅さん：もっと活躍してもよかったですよね……。魅力的なキャラなんですから。

◀大阪府　メモンガーさん：シブ目な感じの「ワイルドアームズ」。

▼岡山県　宇野宙子さん：後ろにヌリカベです。

◀千葉県　カステラ歩さん：銃も似合いますねぇ。いけてます。というか、ティファって何でも似合いますよね。

◀滋賀県　チハヤさん：延期されないといいですよね。でもモノがモノだけに……時間かかりそうです。



◀大阪府　天国寿子さん：面白いですよ。でも他のゲームにもソレはソレな面白さがあるから平気ですよ。

▲東京都　ヘルカオスさん：ＲＰＧはどうなるんでしょうねぇ……。延びてます。

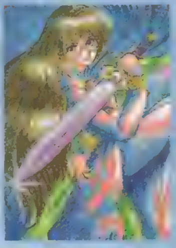
◀宮城県　うつのみやさおりさん：ガンバッテたんですから。全然気づかないくらい。

◀静岡県　けどこのさん：バレット……カエルにされてるのです。クラウド外れてる時に可能なパーティ。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：足を抱え込むのは不安の現れらしいです。心細いとか……。

◀愛知県　麻里呼騎士団さん：やっぱり髪の毛は皇帝ペンギンのバーン。「2」はまだ？

▲栃木県　天際遠人さん：どうでしたか？　ブシドー満喫ですか？

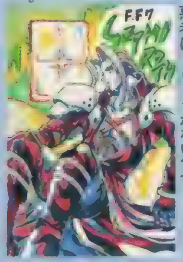


◀岩手県　碧並空さん：剣を持っていても魔法使い。髪の毛多いですし。巨大化で大きくなれますし。

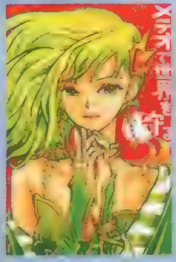
◀東京都　May-beさん：ガンマンあるでしょう。「FF」だからないかなぁ……。

◀静岡県　椎名奈々さん：でも手の甲にマテリアあったらパンチの時、痛くてしょうがないです。

◀千葉県　木村吉伸さん：ウズもこんなに小さくなって……。戦士系の娘さんは大きいですよね。やっぱり。



◀神奈川県　U-ROさん：けだるい死の魔人。孤独ですからねぇ。超悪者は。しょうがないです。



◀北海道　木野リンスさん：そんな時代もありました。大きくなって帰ってきますもの。

◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：この2人はいい感じです。でも実際付き合ったら……うまくいかないでしょうね。

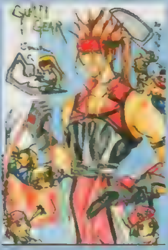
カラーイラストの基本：[illegible]

▲埼玉県　鳥さん：もう少しデキがよければ…SSの「ハンター」よかったですし。

▲北海道　TOMYさん：なかなかステキなクレヨンのウズです。

▲山口県　紅ペンキさん：キレイな石ぃとか言ってそうです。

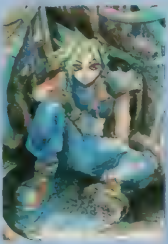
▲埼玉県　矢渡さん：「2」にも彼は出るんでしょうか？　しかもさらに不幸。



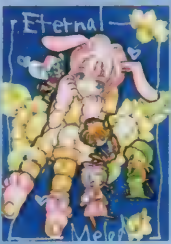
▲島根県　うどうジン江さん：武器が個性的です。影使いの戦いに密かに期待です。

▲岡山県　網島志朗さん：パワーアップ後、合体後が格好悪い気もします。使いづらいし。

▲福岡県　万克遊羅さん：しょうがないです。しょうが……トホホ。



▲宮城県　高橋うにこさん：魔晄を授かりし瞳。不思議な色らしいです。



▲愛知県　北原健光さん：続編もかなりいけそうです。男の子もけっこういますしね。奥深そうです。

▲愛媛県　八代さん：クラウドの髪の毛が少し素直です。ちゃんとトリートメントしたんでしょうか？

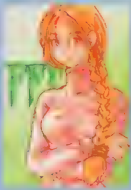
▲福島県　花塚純子さん：旅行してそうです。修学旅行は海外？

▲新潟県　ゆうき飛白さん：恥ずかしがりやさん？

▲山口県　水原明さん：でも母さんは実際にどんなだったんでしょうか？

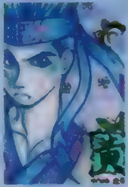
▲宮城県　鈴音りんさん：ふと見上げた表情が◯。

▲愛媛県　tkeさん：コスプレだとかなり……です。



▲埼玉県　古狼さん：チョコチョコ動くはずです。

▲山口県　水原明さん：本当の羽根なんでしょうか、あれ。羽毛布団とかになるんですかねぇ？

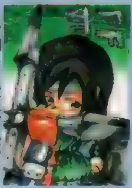


▲神奈川県　速魚時雨さん：お誕生日おめでとうです。

▲茨城県　まみこさん：パンツOKですから。

▲静岡県　けどこのさん：ゲーム自体には文句無しです。でもあのお顔だけは……研ナオコより……。

▲岡山県　宇野宙子さん：ゲームは……。



▲愛知県　綾上津志郎さん：投げますね。

▲神奈川県　有久翼さん：AB型ですか……。

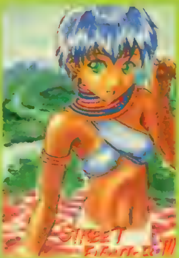
▲神奈川県　貞雅さん：甦った男。もっと彼専用のシナリオがあっても罰は当たらなかったような。元タークスだし。

▲山口県　バグ12匹さん：「ヴァンパイアハンター」がダメなんですから「ヴァンパイアセイバー」はもっとダメなんでしょうねぇ。パターン数？　減らしてもそれなりに楽しいソフトって作れると思うんですけど……キャラは十分魅力的なんだし。できないんですかねぇ？

▲福島県　花塚純子さん：ちょっと薄めですが全キャラです。やはりお魚がグーなのです。

移植化計画 出張版

▲京都府　月子さん：楽しいですよね。しかしなかなかきわどいタイプの衣装なのです。



▲長野県　わらじ丸さん：完全移植はムリでも…いいんですけど……。

▲千葉県　ちゃっぷ2世さん：できればイロイロとオマケを付けて。

移植希望はこのコーナーで紹介中です。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ハガキを送ってください！　詳しくは今号199ページを見てね！　今回は「スーパーロボット大戦F」です。

▲宮城県　月風くちりあさん：「ヨッシー」じゃダメですよねぇ。やはりあのギャルでないと。

▲静岡県　椎名奈々さん：SFC版？　やはりRPGですかね？

実況競馬予想「パワーステークス」なら、明日のレースも最強データで挑める!!

予想結果がでるまでのレースの流れを、プレーヤーが設定できるのが「パワーステークス」。馬の調子やレース展開をプレーヤーが自由に操作して、独自の予想結果が出せるのだ。しかも、予想ソフト初のポリゴンによる実況レースシーンを実現!まさに、競馬ゲームの本命、ファン必携の1枚なのだ。<パワーステークスが本命の理由> 理由1 脚質、調子、展開、推定タイムを操作して独自の予想を導き出すことができる。理由2 中央競馬会に所属の約6,000頭の現役の登録馬のデータを収録。理由3 96年度春のGIレース映像を収録。

アクエスブランド 第2弾

コンビニ専用ソフト

パワーステークス

好評販売中

発売元……スクウェア
対応機器……プレイステーション
標準価格……¥5,800(税抜)

©1997 スクウェア

おことわり

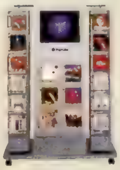
本ソフトは、過去のデータやユーザーが入力したデータにもとずきレースを表示し、競馬予想を楽しんでいただくことを目的としたものです。実際のレース結果などを保証するものではなく、一切の責任は負えませんので、ご了承ください。なお、学生生徒又は未成年者が、勝馬投票券を購入、又は、譲り受けることは、法律により禁じられています。

"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える。

ゲーム買うなら、コンビニだ。

左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。



お近くにデジキューブ提携のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

(一般電話からでもOK)

受付時間:平日・土曜13:00〜22:00　日曜・祝日10:00〜19:00

●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●ご注文はお一人様一本までとさせていただきます。●送付手数料は600円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●お届け時期はお申込み日より2〜3日後になります。(地域によっては多少お待ちいただく事がございます。配送日の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株)城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700(代)

DigiCube

電撃Play Question プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

挑戦挑戦、また挑戦！日々、新しいPSゲームに挑戦し続ける電撃プレイクエスチョンです。PSゲーム攻略のためには悪魔にも魂を売りかねません。

©TAKARA CO., LTD. 1997／マップイラスト NDO

DEEP SEA ADVENTURE
～海底宮パンタラッサの謎～

神秘的な深海を冒険する、ドキドキハラハラのこのゲーム。全シナリオ解説&お得な情報を大紹介するぞ!!

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月20日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

操作が特殊なので、とっつきにくいけど（とはいっても操作性は良好）、ゲーム開始時に練習ステージが用意されているので、ここで20～30分も練習すれば慣れてしまう。ただの深海探険ものだけに止まらず、ＡＶＧ形式のストーリー仕立てでゲームが流れるので、内容的にはボリュームも十分で展開にも変化があって飽きがこない。じっくりプレイして、神秘の深海を楽しんでみるのもいいんじゃないかな。オイラは方向オンチなので、深海で迷ってしまいましたが……（笑）。（さとちー）

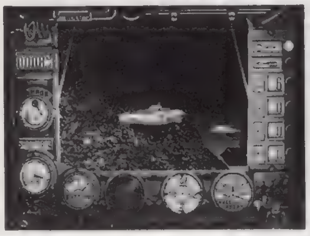
最重要！ マニピュレータの操作をマスターしておこう

海底に潜り、宝箱やアイテムの入手、または仕掛けの操作をする場合に必要なマニピュレータ。マニピュレータを操作するには、まず□ボタンを押して視点を切り替え、Ｌ２＋□ボタンを押してターゲットスコープを表示させるのだ。マニピュレータの作業がうまくできないと海底でもたもたしてしまい、貴重なエアーやバッテリーをムダに消費してしまうことになる。そこで、ここではマニピュレータの操作を、手順を追いながらポイント別に解説するぞ。

潜航艇の操縦マニュアル

前進	△ボタンを押すと、スクリューが回転して潜水艇が前進する。押し続けると加速する。
後進	×ボタンを押すと、潜航艇がバックする。このとき、周囲に障害物がないか注意しよう。
船首下げ	✚キーの上を入力することで潜航艇の船首が下がり、そのまま前進すると下降することができる。
船首上げ	✚キーの下を入力することで潜航艇の船首が上がり、そのまま前進すると上昇することができる。
面舵	✚キーの右を入力することで舵を右に切ることができ、右方向へ移動することができる。
取り舵	✚キーの左を入力することで舵を左に切ることができ、左方向へ移動することができる。
垂直上昇	Ｒ１ボタンを押すことで、その場から垂直に浮上することができる。上部に障害物があると不可。
垂直下降	Ｒ２ボタンを押すことで、その場から垂直に下降することができる。水深に注意して下降しよう。

カメラ操作



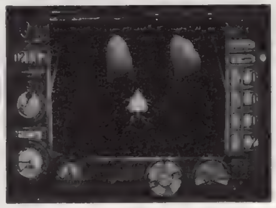
◀カメラワークをうまく使い、潜航艇の周囲の状況をしっかり把握しておくことが重要だ。

□ボタン	カメラ視点とコックピット視点の切り替え。
L2ボタン＋□ボタン	コックピット視点モードのとき、ターゲットスコープのオンオフの切り替え。
L2ボタン＋✚キー上	カメラ視点が、前方から前方下の順に切り替わる。
L2ボタン＋✚キー下	カメラ視点が、船体の右側に切り替わる。
L2ボタン＋✚キー右	カメラ視点が、船体の左側に切り替わる。
L2ボタン＋✚キー左	他のカメラ視点の場合に、カメラ視点を後方に戻す。さらに後方の場合は、カメラ視点が後方から後方下の順に切り替わる。
L2ボタン＋R1ボタン	カメラ視点が、船体の上方向に切り替わる。
L2ボタン＋R2ボタン	カメラ視点が、船体の下方向に切り替わる。
L2ボタン＋○ボタン	カメラ視点がラジコンモードになる。□ボタンを押す、またはカメラとの距離が一定間隔に離れることでOFFになる。

1◉目標を確認

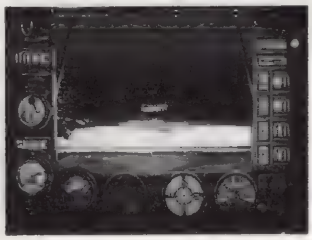
マニピュレータで操作可能なものは、ソナー（画面中に表示されているレーダー）に点滅する緑色のマークで表示される。しかし、ソナーでは目標との水平方向の距離は確認できるが、高低差は判別できない。そこで、潜水と浮上をしながらカメラ視点の切り替えを使い、潜航艇の周囲を確認するのがポイント！

ソナーに注目！



2◉目標に接近する

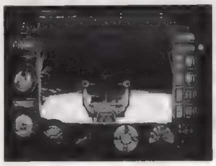
次に、目標が正面に来るように潜航艇を移動する。このときのカメラ視点は、潜航艇のバックから見るタイプがオススメ。あまり速度を出しすぎると目標を見失ってしまうので、あわてずにゆっくり近づくようにしよう。また、周囲に障害物がある場合は、潜水艇が接触しないように注意。



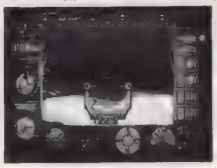
▶画面内に宝箱を確認。慎重にゆっくり前進しよう。

3◉目標を中央に補足

目標を正面に捕らえてある程度接近したら、カメラ視点をコックピットモードに切り替える。目標が画面内で確認できたらターゲットスコープを出し、スコープ内の中央に目標を補足するように座標を調整。このときも、移動するスピードはゆっくり。もし目標を見失ったら、視点を切り替えて確認しよう。



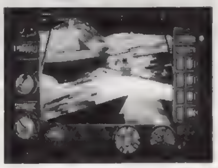
▲目標がちょっと下なので、垂直移動を使ってうまく座標を合わせるのだ。

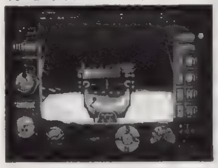


▲目標を見失ってしまったらカメラをひき、もう一度やり直すように。

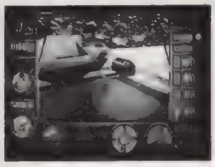
4◉マニピュレータを作動

目標との上下座標が合うと、スコープ内の左右に２本の線が表示される。この状態で目標に近づいていくと、２本の線がスコープの中央に集中していく。２本の線が重なったときに□ボタンを押すと、自動的にマニピュレータが作動して宝箱を開けたり、レバーを操作することができる。タイミングがつかみづらいようなら、目標にゆっくりと近づきながら□ボタンを連打していれば、ちょうどいい距離になったときにマニピュレータが作動してくれるぞ。目標を確保したら、次の目標へ向かおう。





▲ターゲットスコープの表示をよく見て、目標を中央に捉えるように進む。



▲マニピュレータが作動すれば、あとは自動的に目標を確保、あるいは操作してくれる。

ポイントQ&A

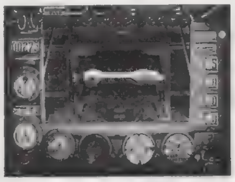
Q：急速浮上しようとしても障害物がジャマをしているといわれますが、障害物の確認ができません。どうしてですか？

A：頭上の障害物は見えにくく、まして急浮上の場合は海面付近に障害物があってもダメなので、確認はほとんど不可能。そこでいい方法を教えましょう。時間はちょっとかかりますが、Ｒ１ボタンで上昇していくと、ある一定の水深になると「浮上しますか」と聞かれるので、ここでＯＫすればいいのです。

全8章でやるべきポイントをすべてチェック!!

第1章◉海底都市レイマー

①マルティニーク卿からジェラルダス６世の宝についての情報を聞き、宝の地図をオークションで落札するため夢の海へ。②アイテムを取り、お金に換金してもらい資金が貯まったら宝の地図を入手し、海底都市ハイターへ行く。③海底で５基の水車を起動させ、地下用水路の入り口を開く。④地下水路跡にあるスイッチを作動させる。⑤海底都市を抜け、目的の宝箱が眠る宝物庫の前には、巨大なホオジロサメが待ち受けている。コイツを倒せば、ジェラルダス６世の宝、パンタラッサの弓を入手できる。手に入れたら出口から脱出しよう。


▲ジェラルダス６世の宝って、どんな物なんだろう？

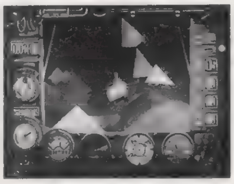
第2章◉シュルクーフ海底火山

①友人のラッセから、潜水艇の競技へ出場しないかと誘いがある。ＯＫしてレース場へ向かうと、タイムアタックレースが開催される。②表彰式のあと、祝賀パーティの席でラッセと宝のことやこの星の未来、自分たちの未来について語り合う。その後、新任のナビゲーターとしてラッセが仲間になる。③ハンスから、海底火山の活発な活動状況を聞く。また、そこで、この近くに「パンタラッサに関する詳しい内容が記された百科全書を積んだ船が、沈没しているらしい」との情報も聞くことができる。④その頃、同じ宝を狙っているヴォークトの一味も情報を入手し、虎視眈々と作戦を企てていた。⑤沈没船がある地形に詳しい海底地質学者を捜さないといけないのだが、肝心の学者が見あたらない。そこで、サルベージ船をチャーターして海底火山へ向かうことに。⑥学者ミルトンの友だちのイルカが登場するが、すぐに逃げてしまう。⑦海底火口内部のトンネルを抜けると沈没船を発見するが、ヴォークトたちの攻撃を受ける。攻撃をかいくぐって船内に入り、百科全書を探索する。

▲海底火山は、とっても危険な場所なのだ。慎重に行動しよう。

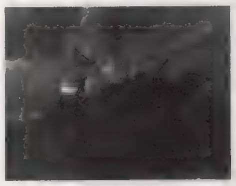
第3章◉北極海の暗号

①自宅の父親の書斎を調べると、謎の暗号文が見つかる。暗号解読のために、別の諸島にある古物商へ行くことに。②島に行ってみると主人公が子供なので相手にされない。店の主人が好きなものを持っていくと主人が倒れているので、病院へ運んであげよう。すると暗号解読機を貸してくれるのだ。③北極へ行くために、潜航艇を寒冷地仕様に装備を整える。北極へは、闇のサルベージ船をチャーターする必要があるぞ。④暗号をヒントに潜航し、凍結氷河を壊すとシロナガスクジラが登場。背中の氷柱を抜いてあげよう。


▲流氷にぶつからないように、うまく操縦すること。

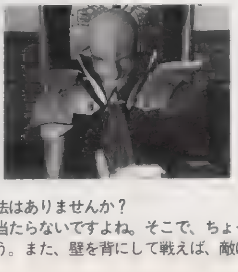
第4章◉トライアングルゾーン

①幽霊船に襲われ、ボロボロになった大型の帆船が港に流されてくる。僧侶が１人生き残っているので、彼から事情を聞く。②この幽霊船の名前から、ジール寺院が派遣した宣教師船とわかる。③消息不明になっている主人公の父親の手がかりをつかむためにジール寺院へ向かう。④僧侶の友だちのミラボーが現れ、ジール寺院までの道案内をしてくれる。⑤祭壇の石碑を調べ、そこに刻まれている言葉を読む。⑥ミラボーの仲間たちに食料を渡し、鐘を港の桟橋まで運んでもらう。⑦鍛冶屋に頼んで鐘についたサビを取ってもらおう。⑧外国のサルベージ船がやってきて、その船の船長が父の旧友だと判明。町へ行き、船長を捜す。⑨町でチンピラに絡まれているところに、サルベージ船の船長が登場。主人公を助けてくれたあとに、父からの手紙を渡される。⑩父の消息を追うため、トライアングルゾーンへ向かうことになる。⑪渦潮が多く、危険な海溝トライアングルゾーンを潜航し、小さな渦を抜けながら探索していく。途中の幽霊船が飛ばしてくる渦には、鐘を鳴らせば対処できる。⑫幽霊船にある精霊からヒントをもらって、父の手紙と照らし合わせてみると……。⑬海底にある３つのスイッチを入れ、海底樹林へ向かう。そこでは父親についての手がかりが残っていたのであった。


▲トライアングルゾーンで、父親の消息が途絶えた。

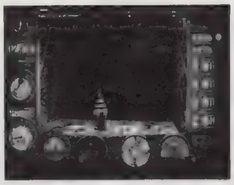
第5章◉海賊の城と人魚の海

①海岸に手紙と海図の入ったビンが流れ着いている。手紙には「捕まっている」と書かれていた。②ミュリエル船長に海図に書かれている場所へ連れていってもらうと、潜航していきなり魚雷攻撃を受ける。魚雷を避けながら進み、海底ゲートへ潜入。③ゲートをくぐると、そこはヴォークトの砦。砦には王女様がつるされていた！「王女を助けたかったら主人公の持つアトランティスのリングを渡せ」と迫られるので、仕方なくリングを渡すが、これは海賊たちのワナだった！　いっしょに父の形見のリングを盗まれてしまう上、仲間のラッセまでもが人質に取られてしまう。けっきょく海賊の命令で、リングを使ってジャイロという宝を探すことに……。⑤お宝が眠るピュテアス海域へ向かい、シーマックスで珊瑚礁を探索する。海底には大戦当時に使用された機雷がまだあり、とても危険。リングの反応を頼りに、海底樹の迷路を進んで行こう。⑥進んでいくと巨大珊瑚の内部が浸食してできた、大きな洞窟を発見。ここは人魚の巣と呼ばれている場所で、この中に目的のジャイロがあるらしい。しかし、奥には守り神の巨大なカニがっ!!　コイツを倒して宝を入手しよう。⑦カニと戦闘している頃、ラッセが海賊船内を占拠して海賊の娘を人質に捕らえる。


▶海賊たちの悪巧みにより、お宝捜しにかり出されることになるとは……。トホホ。

第6章◉太古の海の秘密

①海賊の娘が、突然研究所に現れる。彼女から太古の遺跡に関する情報を聞き、遺跡が発見されたというゲパルティア国へ向かう。②ゲパルティア国で採掘所の場所をつきとめ、ゲパルティア採掘所を探険することに。③採掘所内では、グラーフパイザー２隻との戦闘が待ち受けている。この戦いに勝つとパンタラッサコーンを入手することができる。③サイラス基地で奪ったジャイロがどのようなものかわからないため、海洋学者のアレックへ送る。④研究所で待ち、送られてきたジャイロがリングに反応してパンタラッサを示す。


▲不思議なアイテム、ジャイロがここにあるのだ。

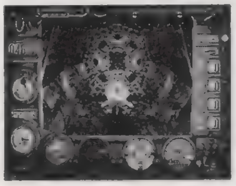
第7章◉ガリシアバンク

①ハブリックがハーバーにやってくる。しかし、現れたのはアデルではなくヴォークト。彼の話によれば、アデルは海から出現した奇怪なロボットにさらわれたらしい。②アデルを助けるために、潜水艇を超深海仕様に改造する。そのためには、化学技術が進んだノーチラスランドのスピッツベルゲンの造船所に、潜水艇を持っていく。ここで潜航艇構造の世界的権威を持つフォイン博士に改造してもらおう。③目的地のガリシアバック洋上はひどい嵐のため、危険を避けるために嵐にはいる前に潜航。④前方十字路型の海溝裂け目から海賊船が出現し、深海潜航艇を射出。すると海上から通信が入り、ゲパルディア重武装潜水艇が近づいていることを知らせてくれる。⑤海賊と重武装潜水艇との戦闘のさなか、古代兵器の光が天空にまで届いた。

▶改造された潜航艇には、怖いものなしって感じ。ガンガン進んでいこう!!

第8章◉パンタラッサ宮

①深海で動かなくなってしまった主人公の潜航艇に通信が入り、指示に従って船を修理。②パンタラッサへ潜入するために〝黄金の彫刻〟を使い、発光する水晶の通路に進入。③パンタラッサの扉を発見したら、パンタラッサコーンの発生する音声キーワードを使って扉を開く。いくつか扉を抜けると浮上通路があり、大きな空間に出る。ここはパンタラッサの海底神殿で、巨大なドーム状になっている。④突然空間が裂けてアメーバのような水製ロボットが出現し、警備システムが作動してしまう。いよいよ最終決戦！　⑤ラスボスをアトランティスの弓で倒し、通路を進んで水晶の船が停泊する神殿の岸壁に浮上する。⑥長文名の機械装置が並ぶ部屋を発見すると、そこにアデルがいる。アデルを救出して脱出すれば、感動のエンディングが待っているぞ。


◀いよいよ、最後の場所。すべての謎はここにあるのだ。そして結末やいかに!?

DEEP SEA ADVENTURE

ポイントQ&A

Q：ボス戦で、どうしても勝てません。なにか簡単に勝てる方法はありませんか？
A：う〜ん、敵が動き回るので、直線的な魚雷攻撃はなかなか当たらないですよね。そこで、ちょっと高価ですがホーミング弾を買っていくとよいです。夢の海で地道にお金を貯めて、いっぱいホーミング弾を補給していきましょう。また、壁を背にして戦えば、敵に後ろを取られないので補足しやすいですよ。

資金に困ったら"夢の海"へGO!!

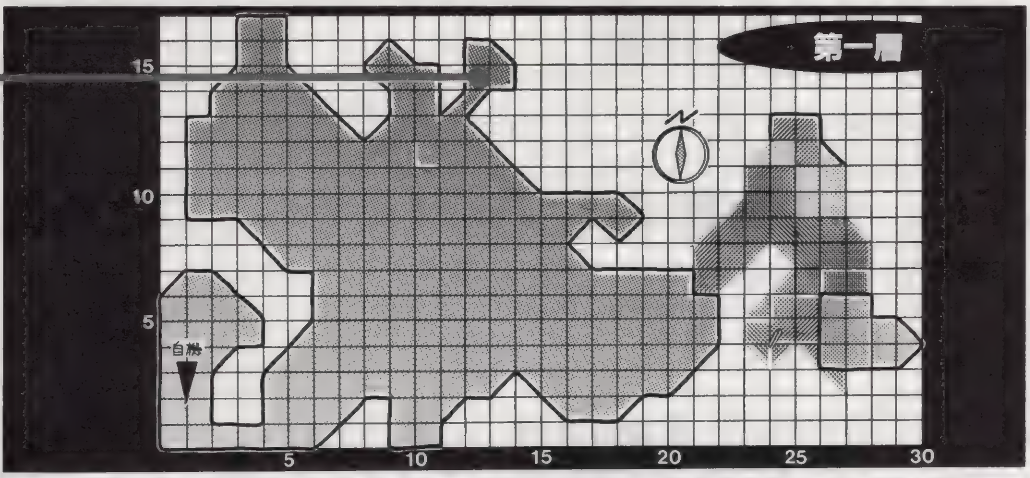
マップつきお宝リスト

ここでは、たくさんの宝箱や鉱物資源がある"夢の海"をアイテムの座標とマップつきで紹介する。潜水艇の改造やアイテムの購入、目的の場所へ行くための資金など、ゲームを進めていく上でたくさんのお金が必要になる。この夢の海へ何度も足を運び、金貨やメタルノジュールを収集し、町の交換所で換金して探索のための資金を稼ごう。また、夢の海は3層構造になっている。注意しよう。

マップアイテム表の見方

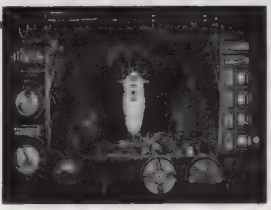
各マップの横と下にある数字は、座標を示している。これは、ゲーム中に表示されないので、1つの目安として考えてほしい。また、潜航すると第一層のマップの左下に自機と書いてある場所からスタートし、始めは南を向いている。第二層、第三層への入り口は下降していくとそれぞれの階層へ移動できる。

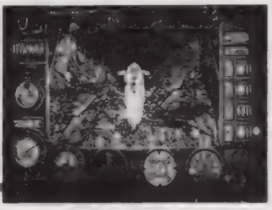
またアイテム表は、各アイテム名とその場所を示す位置を掲載。位置は座標表示で、左から縦軸、横軸、深度を表している。縦横軸はマップの数字を、深度はゲーム中に表示されているので参考にしてほしい。また、第一層には一度にランダムに18個までしか現れない。注意！

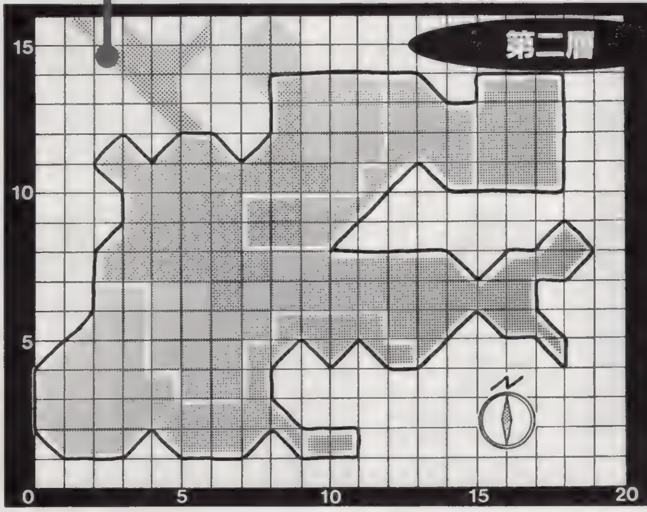


第一層のお宝リスト

アイテム名	位置
絵画	7,2,242
ドリンク	12,4,254
金貨　30枚	10,10,266
金貨　30枚	19,6,285
金貨　40枚	5,0,239
金貨　40枚	6,13,226
金貨　50枚	5,14,239
金貨　50枚	9,5,277
金貨　50枚	9,5,254
金貨　50枚	10,2,242
金貨　60枚	13,11,299
金貨　60枚	17,9,279
金貨　60枚	26,9,277
金貨　70枚	25,12,305
金貨　90枚	10,10,230
メタルノジュール　50ZG	17,8,216
メタルノジュール　60ZG	4,10,279
メタルノジュール　80ZG	13,5,267
メタルノジュール　80ZG	8,15,257
メタルノジュール　90ZG	8,9,278
メタルノジュール　100ZG	28,3,215
メタルノジュール　100ZG	19,2,289
メタルノジュール　120ZG	6,4,239
メタルノジュール　120ZG	3,4,191
メタルノジュール　180ZG	27,5,276
メタルノジュール　120ZG	9,13,279
メタルノジュール　150ZG	25,9,327
メタルノジュール　180ZG	10,0,208
メタルノジュール　210ZG	2,14,301
メタルノジュール　230ZG	1,2,218
メタルノジュール　240ZG	17,3,266
メタルノジュール　250ZG	23,10,379
メタルノジュール　250ZG	25,4,387
メタルノジュール　250ZG	28,7,281
メタルノジュール　500ZG	24,12,515

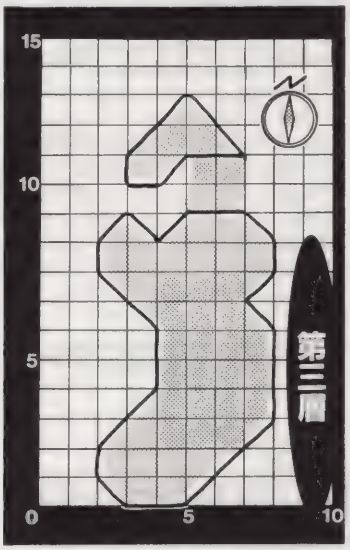

◀潜航艇がパワーアップして深く沈めないと、第二階層へ行けないのだ。


◀ここから第三層へ行くことができる。潜航艇のパワーアップを忘れずに!!



第二層のお宝リスト

アイテム名	位置
絵画	11,13,489
金貨　60枚	16,9,489
金貨　70枚	17,14,482
金貨　70枚	3,15,569
金貨　80枚	10,15,485
金貨　80枚	8,8,493
金貨　90枚	4,5,487
金貨　110枚	17,17,484
金貨　120枚	7,16,54
金貨　130枚	8,4,487
金貨　140枚	15,9,506
金貨　150枚	9,6,454
金貨　170枚	2,9,545
金貨　210枚	16,13,522
ドリンク	2,10,478
メタルノジュール　130ZG	12,7,508
メタルノジュール　150ZG	1,4,488
メタルノジュール　160ZG	13,12,467
メタルノジュール　180ZG	17,9,469
メタルノジュール　180ZG	10,5,485
メタルノジュール　190ZG	13,12,465
メタルノジュール　220ZG	12,14,489
メタルノジュール　250ZG	4,12,549
メタルノジュール　280ZG	15,14,490
メタルノジュール　300ZG	6,10,549



第三層のお宝リスト

アイテム名	位置
金貨　160枚	5,3,1156
金貨　250枚	6,7,1159
金貨　270枚	5,14,1123
金貨　290枚	4,1,1126
金貨　340枚	3,10,1130
地上植物の種	7,5,1132
メタルノジュール　310ZG	3,9,1159
メタルノジュール　310ZG	6,12,1143
メタルノジュール　360ZG	4,5,1159
メタルノジュール　450ZG	6,8,1155

ポイントQ&A

Q：宝箱の位置がわかりづらく、なかなか回収することができなくて困っています。コツみたいなものがありましたら教えてください。

A：海底の宝箱や仕掛けは、ソナーで確認できます。緑色の光がソナーの中央に来るように移動し、コックピットモードに切り替えてみましょう。そこで確認できない場合は、カメラ視点を切り替えたり、水深を変えてみると見つけやすいです。また、宝箱から光が出ているので、注意深く画面を観察するのも大切です。

雷電ディー・エックス

敵を破壊する爽快さ、弾を避けまくる快感、細かい演出…この攻略を活用してそんな魅力を存分に味わってほしいぞ!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	セイブ開発	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月11日(発売中)		

©1997 SEIBU KAIHATSU,INC.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一般にSTGの攻略と言えば〝こう動きましょう〟という方法を紹介したものに過ぎないけれど、〝なぜ、その動きが有効なのか〟を解説したものにはあまりお目にかかれない。こうなってしまう理由にはスペースその他いろいろ事情があるのだけれど、私なりには後者を軽視するのは理想的とは言いがたい、と常々考えていた。そんな訳で今回の記事では、可能な限り〝敵の動き〟についても解説してみたので、その辺りを読み取るつもりでこの攻略は利用してほしい。（城イドム）

これぞ正統派STG! その真髄をこころゆくまで楽しむために

「雷電ディー・エックス」に用意されている初級・中級・上級という3つのコース。この中で、どれがメインディッシュかと言えば、「Ⅱ」には存在しなかった敵攻撃も加わり、手応えもボリュームもダントツの上級でキマリだろう。そこで、この2ページでは上級のボス対策をメインに攻略をお届けすることにしよう。ちなみに、上級には秘密も隠されているので、興味ある人は実際に遊んで探してほしい。

◀コース選択画面でも、ちょっと気になる表記が。〝＋最終面〟って何?

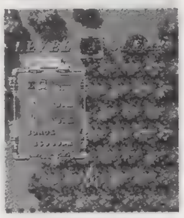
基本ポイント1◉武器の威力アレコレ

ボスの弱点に重なって攻撃しまくった場合、どのショットが最強の破壊力を持つのか知っているだろうか? 3種類のショットをそれぞれ（同じパワーアップ・レベルで）比較すると、レーザー、バルカン、プラズマの順に早くボスを粉砕可能だ。また、ゲーム内に用意された連射速度調整モードも、とうぜん最高値に設定しておいた方が効果的だ。ただし、コントローラの機種にもよるけれど、スティックなどの連射機能に頼った方が一般に高い破壊力を引き出しやすいことを覚えておこう。ミサイルは、破壊力重視ならニュークリア（黄）に限る。

▲動きも楽しいプラズマレーザー。高難度をクリアするならコレが最適。

基本ポイント2◉各種ボーナスの内わけ

ボス撃破時のボーナスは「(99.99－倒すのにかかった時間)×20点」、ステージクリア時のボーナスは「ステージ内で取った勲章数×ボムの所持数×1,000点」で算出される。また、ショット（最高で8段階）、ミサイル（最高で4段階）、ボム（最高で7つ）が最高状態のとき、それぞれのアイテムを取ると5,000点が獲得できる。なお、ストックしているボムを同じ種類に統一していると、上記のボムアテイムによるボーナスは50,000点にもハネ上がる。あと、勲章獲得時のボーナスは、勲章出現から時間をおくと低くなってしまうので注意。

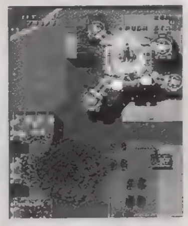


▲ハイスコアを狙うなら、面クリア時のボーナスも要チェックだ。

相手の手の内を知ることが第一歩! ステージ8までのボス攻撃を徹底解析!!

STAGE1▶BOSS

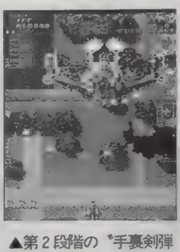
ボス攻撃は「4方向弾（10発）」と「広範囲への砲撃」を交互に行うというものだ。ただし、このボスは一定ダメージを喰らうと攻撃パターンが第2段階に突入し、こうなると「広範囲への砲撃」しかしてこなくなる。画面下の方で避けまくるのも手だけれど、写真のようにボス弱点に重なって一気に始末してしまうやり方もある（位置がズレなければ、ボス攻撃は一切接触しない）。慣れればこっちの方が楽。



▲このように、弱点に重なって攻撃する手もある。

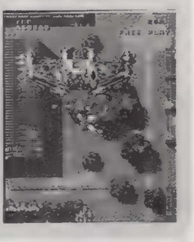
STAGE2▶BOSS

問題になるのは第2段階だろう。ここでは写真のような「手裏剣弾攻撃」「通常弾攻撃」を交互に繰り返してくる。手裏剣弾は自機位置を狙って放たれるので、撃たれたら〝チョン・チョン〟と2回横に動く要領で避けられる。通常弾攻撃は上級者でなくては完璧に避けられないので、ボス横の位置に逃げてしまう作戦がオススメ。プラズマを十分に強化していれば、2回目の手裏剣弾が撃たれる前にボスを葬れる。



▲第2段階の〝手裏剣弾攻撃〟は、慣れれば簡単。

▼第2段階の〝通常弾攻撃〟はちと避けにくい。

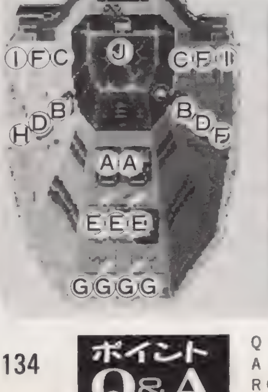


STAGE3▶BOSS

何が危険なのか見極めるべし

●注意すべき攻撃は?

ボスの砲台は、3段階の浮上に伴ってそれぞれが機能するようになっている。その攻撃内容は表にまとめてある通りで、よくみると、脅威となるのは砲台Cと I の攻撃だけであることに気づかされる。数に惑わされることなく、この2つだけに神経を集中させると、かなり楽に。

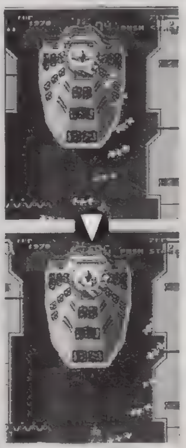


●J砲台の攻撃は脅威

砲台Jからは、この艦橋に一定ダメージを与えるか、一定時間が経過すると攻撃が開始される。ほかの砲台と攻撃が重なると厄介なので、安全に倒したいなら、ほかの砲台を始末する前に砲台Jを起動させないように気をつけよう。この攻撃は右の連続写真のような要領で避けられるが、自信がないならボムに頼ろう。

可動の順序	砲台	弾の種類	砲撃方向	対策
1	Ⓐ	破壊可能弾	下方向固定	撃っていれば消せる
	Ⓑ	破壊可能弾	斜め方向固定	無視してOK
	Ⓒ	単発弾	自機狙い	少し横に動けばOK
2	Ⓓ	破壊可能弾	斜め方向固定	無視してOK
	Ⓔ	破壊可能弾	下方向固定	撃っていれば消せる
	Ⓕ	2方向弾	自機(の横)狙い	動かなくても避けれる
3	Ⓖ	破壊可能弾	下方向固定	撃っていれば消せる
	Ⓗ	破壊可能弾	斜め方向固定	無視してOK
	Ⓘ	3方向弾	(中央が)自機狙い	少し横に動けばOK

こう避けろ!



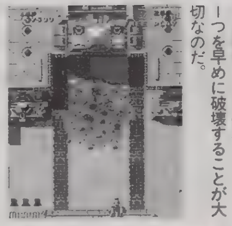
▲J砲台の攻撃は、こんな感じに避けるといい。タイミング命だ。

STAGE4▶BOSS

攻撃のクセを読め

第1段階

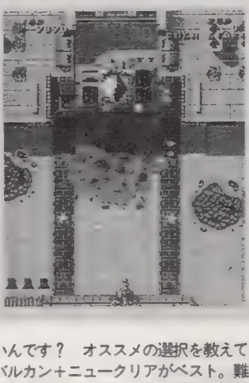
このボスのパーツ（長方形型1つ、正方形型2つ）は、自機を狙った弾を撃ってくるので、常に左右に動きながら対処しよう。早めに破壊しておいた方が、あとあと楽なはずだ。



◀とにかくボスのパーツ、一つ一つを早めに破壊することが大切なのだ。

第2～3段階

ニュークリアを装備していると、余計な砲台を始末しやすいので有利。手裏剣弾は撃たれる方向と順序が「右→左→正面に4方向弾→左→右→正面に5方向弾」と決まっている。チェックしよう。



◀手裏剣弾は、あらかじめ飛来のパターンを知っていれば、比較的簡単に避けられる。

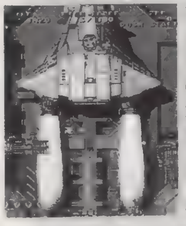
ポイントQ&A

Q：上級で燃えている最中なんですが、攻略するときには2系列の武器（ショットとミサイル）をどう組み合わせればいいんです? オススメの選択を教えてください。

A：点数にこだわらず楽に進みたいと思うなら、バルカン＋ホーミングがいいだろう。ボス撃破タイムを意識するなら、バルカン＋ニュークリアがベスト。難易度「ARCADE」などの高難度の場合は、「プラズマ＋ホーミング（7面だけ「バルカン＋ホーミング」で。レーザーは難易度上昇を引き起こすので、選ばない方が無難。

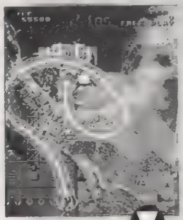
STAGE5▶BOSS 多彩な攻撃を避け切ろう

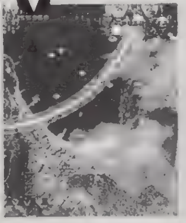
第1段階 ボスは手裏剣弾のバラマキに加えて、6つの砲台（破壊可能）から自機を狙った単発弾を出してくる。あらかじめ右寄りに位置し、少しずつ左に動くようにすると、かなり避けやすくなる。ちなみに、ジェットエンジンから吹き出す2本の噴煙には、接触しないので安心してOK！



◀右寄りの位置から、少しずつ左に移動するのがコツ。

第2段階 ボス攻撃の主な流れは「帯状弾（2本1組を6回）」「バラマキ攻撃」「帯状弾」「バラマキ攻撃連発」となっている。ボス正面付近で避けまくるのが基本だけれど、バラマキ連発は写真のような対処方法も。ただし、この作戦は、プラズマ+ホーミングを最強にしておかないと使えないので注意。





▲▶連続バラマキ攻撃が開始される前に（写真上）、画面左上に逃げてしまおう（写真左）。

第3段階 写真のような2種類の攻撃を「A→B→A→A→B」の順序で繰り返してくる。プラズマを装備して、ボスの後ろ側（真後ろはダメ）から攻める特殊な作戦もあるけれど、基本的には上で触れた攻撃順序を確認しつつ、地道に避けていった方が利口だ。

攻撃A

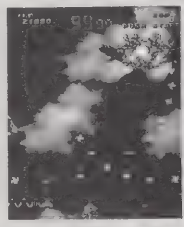
▲ボスの正面あたりで構え、弾と弾の隙間を抜けるしか手はない。

攻撃B

▲この攻撃はボスの正面にいない限り、問題にはならない。

第4段階 写真のような2種類の攻撃を「A→A→B→B→B」の順序で繰り返してくる。攻撃Aの弾道はボスの左右の動きに影響しているので、抜け道はボスの正面付近に見出すように心掛けていると、激しい攻撃も比較的避けやすくなるだろう。

攻撃A



▲これも隙間をよく見て抜けるしかない。繰り返し練習しよう。

攻撃B

▲破壊可能弾をしっかり始末していれば、中央付近に大きな抜け道がある。

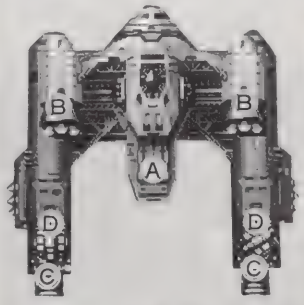
STAGE6▶BOSS 攻撃の避けやすい位置をキープ

第1～3段階 このボスは、ダメージを与えられるごとに3段階に攻撃パターンが変わるけれど、形状の大きな変化は特にない。攻撃方法は多彩だけれど、実はボスとの位置関係を写真のような状態に保っておけば、かなり楽に対処できる。7～8段階くらいに強化したレーザーかプラズマを装備していると、2組同時に放たれる3方向弾だけ〝チョン〟と横に動いて避けてあげていれば、そのままで勝ててしまうぞ。パワーアップが不十分だと、ボスのノズル部分の付け根から、連なった5方向の手裏剣弾を放たれてしまうことも。この攻撃は、少しずつ横に動きつづけるような要領で対処するしかない。

▲写真のような位置なら、大半の攻撃は楽に避けられる。徹底的に攻撃して、早めにカタをつけよう。

STAGE7▶BOSS 倒し方がわかれば楽勝だ

第1段階 第1～2段階を通して、このボス本体には自機が接触しないので覚えておくこと。ボスは、それぞれの砲台から、下で解説しているような3種類の攻撃を複合で行ってくる。厄介なのは砲台Cからの攻撃だけなので、左右それぞれのCとDを早めに始末するようにしよう。そうすれば「画面下、左右方向は砲台B（のどちらか）と並んだ場所」で簡単に攻撃がかわせるはずだ。

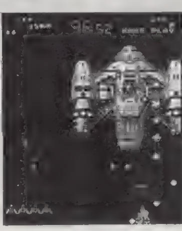


A 下方向に破壊可能弾を撃ってくる。しっかり攻撃していれば、ミスにつながることはないだろう。

B 左右同時に6方向弾を放ってくる。画面下で横方向を（どちらかの）Bに合わせていれば、基本的に安全。

C 自機を正確に狙った単発弾を放ってくる。Cを破壊してもDが残っていると、すぐに復活してしまう。

第2段階 ここでの猛攻は、自機位置を狙ってくるのが基本なので、「画面右下付近から攻撃を避けながら左へ移動（その次は画面左下付近から攻撃を避けながら右へ移動）」とするのコツだ。

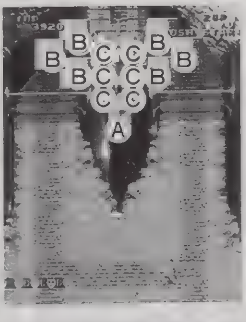


◀慣れないと避けるのは難しいので、心してかかろう。

もし可能なら…
充分にパワーアップしていれば、ボス弱点（中央付近）に重なって撃っているだけで、ボスの攻撃が開始される前に破壊できてしまうぞ。できれば、この作戦でボスを葬ろう。

STAGE8▶BOSS 怒涛のような攻撃も、ポイントさえつかめば避けれるハズ

第1段階 各砲台から、右で解説しているような攻撃を複合で行ってくる。画面下中央付近で、左右への動きを繰り返すようにすると比較的避けやすい。



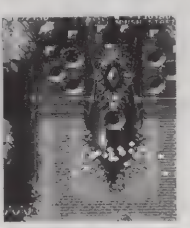
A 中央の弾が自機位置を狙ってくる5方向弾が放たれる。ここがボスの弱点にもなっている。

B 横に並んだ2つの弾を自機狙いで放ってくる。この砲台（6つ）はそれぞれ破壊可能だ。

C 斜め方向に弾を放ってくる。この砲台（6つ）も、それぞれを破壊することができる。

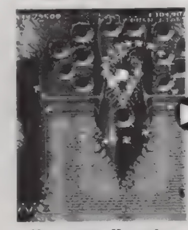
第2段階 画面下中央付近で、戦車の弾にだけ注意していればOKだ。第2段階で、破壊されても同じ場所に復活していた小ダイヤは、第3段階になる時に、画面奥に場所を変える（写真右）。小ダイヤは、この時に破壊すると復活しないので、ボス本体の攻撃がはじまる前に、始末しておこう。

▲ボスの放つ弾は大きく動くことがなければ、接触することもない。

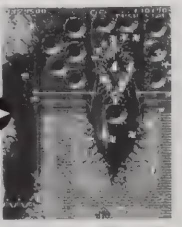


▲第3段階に移った直後。小ダイヤが画面奥に移っている点にご注目。

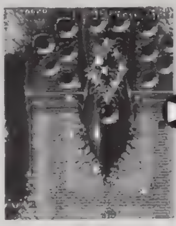
第3段階 隕石の破片（ランダムに降ってくる）や、戦車（左右の出現法則は、自機が画面右寄りにいると、左から……という感じになっている）の破壊も大切だけれど、一番の課題になるのはボス本体からの手裏剣弾だろう。この攻撃は「全面弾」と「扇状弾」の2パターンがあり、「全面→全面→扇状」という順序が基本になっている。この2つのボス攻撃の弾道は、弾幕の中の1つの弾が自機に当たるようにその都度決められているので、「放たれたのを確認してからチョンと動く」という要領で対処すればいいだろう（避け方の詳しい流れはそれぞれの連続写真を参考のこと）。画面下の方にいれば、どの位置にいても対処法は同じだが、できるだけ中央寄りで攻撃を迎えるようにした方が、弾と弾の隙間を抜けるのが楽になる。



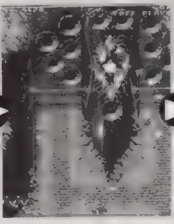
〝チョン〟と左



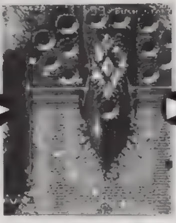
〝チョン〟と左



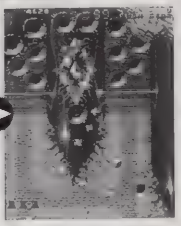
〝チョン〟と左



〝チョン〟と左



〝チョン〟と右



右上へ！

ポイントQ&A

Q：かなりゲームに慣れてきたのですが、ザコのヘリに被弾するミスだけはあまり減りません。ヘリの対処方法で何か有効な法則とかコツとかありますか？

A：次の4点を覚えておこう。鉄則1：ヘリは向いている方向にしか弾を撃たない。鉄則2：ヘリは自機の真横に来る前に撃破。鉄則3：下降中のヘリが停止する高さは、自機の高さに準じる。鉄則4：自機の真横に並ばれたら（ヘリの位置と逆の）斜め上方向に動いてヘリを誘導し、すばやくもとの位置にもどるようにして始末。

シムタウン

資源と土地と町長の椅子をゆずり受け、自分だけのステキで楽しい理想の町を作ってみませんか？

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)マウス
発売日	5月予定		

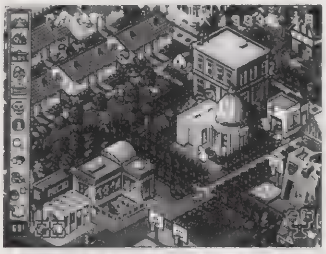
©1994/1997 Maxis,Inc. All right reserved worldwide.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

市長としてさまざまな問題に取り組み、そのたゆまぬ努力と苦労の末に市を発展させる楽しさを追求していたのが前作の『シムシティ』。それに対して『シムタウン』では、プレイヤー個人の理想やイメージなどを自由に反映させて「自分が住んでみたい夢の町」を作る楽しさが重視されている。それゆえ、難度はかなり甘くなっていて、前作は難しすぎてダメだったという人でも気楽にプレイできるのだ。友だち同士で作った町を比べっこしたりすると、きっと楽しいぞ。（がんのじ）

独自の趣味とセンスでキミだけのステキな町を作ろう!

政治や財政などの複雑な要素がゲームに絡んでこないので、自由な感覚で町作りをおこなえるのが『シムタウン』の大きな魅力。しかし、1つだけ要注意なことがある。町で暮らす住民の数と、行政やレジャーに必要な施設のバランス。それで、そのどちらかにかたよりがあると、町にトラブルが発生しやすくなるのだ。2つの要素のバランスは、画面の右下に表示されている天秤を見ればわかる。住民（住宅）やさまざまな施設を増やすときには、天秤の状態をチェックしてかたよりがないように調節しないと困ったことになるぞ。そのポイントさえ押さえていれば、あとはどんな町を作るのもプレイヤーの思いのままだ。センスを存分に発揮して、すばらしい生活空間を人々に提供してあげよう。

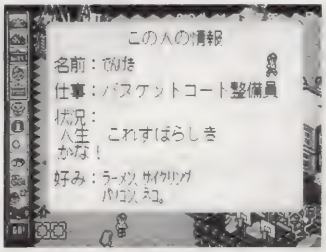


▲町で暮らす人々の様子が見れるのも、前作との大きな違いであり、このゲームの魅力。

▲各種施設が不足していると、さまざまな事態に対応できない。しかし多すぎるのも逆効果。

◉プレイヤーの分身を町で生活させてみよう!

シナリオとオリジナルの2つのモードでは、プレイヤーが作ったキャラクターを町で生活させることができる。名前や趣味、ログセなどを設定してキャラを作成すると、次に建てた家にその一家が住むことになるのだ。自分の分身が暮らしているとなると、町への愛着もいっそう深まってくる？



◀町で暮らしているすべての人に、細かい情報が設定されている。

町作りの障害になる天災、人災の対処法

町作りを邪魔するのは、怪盗エコビランの面々と、3種類ある自然災害の2つ。資源を盗んだり、公害を進行させたりする怪盗エコビランは、月の最初に誰か1人が現れてそれぞれの手段でプレイヤーを妨害する。自然災害が起こるタイミングはランダムで、運が悪いと短期間にたたみかけるように発生することもあるのだ。

材木キラー	怪盗エコビランのメンバーで、町作りに必要な材木を1クレジットぶん盗んでいく。前もって防ぐ手だてはないが、クレジットが残っていれば森の資源を増やすことで対処が可能。早急にフォローしよう。
ハラペコ君	怪盗エコビランのメンバーで、食料を1クレジットぶん盗んでいく。町が食料不足に陥る前に、クレジットを使って補充しておくのが賢明だ。住民の数が増えるほど、食料の消費は早くなる。
ポンプ野郎	怪盗エコビランのメンバーで、町作りに必要な貯水池の水を1クレジットぶん盗んでいく。水資源は飲み水にもなるものなので、早めに補充しないと住民が不満をつのらせてしまうぞ。
スモッグ君	怪盗エコビランのメンバーで、工場などの施設が増えると発生する大気汚染を一段階悪化させる。汚染が進むと食料の質にも影響してくるので、クレジットを使って早めに浄化するべし。
ゴミまき魔	怪盗エコビランのメンバーで、他の町から持ってきたゴミをばらまく。ゴミが増えてリサイクルが追いつかなくなると、なんと貯水池の水が汚れてしまうぞ。クレジットを使ってゴミを減らさないと大変なことに!
火災	発生してしまったら自然に消えるのを待つしかないが、町に消防署を設置すれば未然に防げる。火事は発生してしまうと確実に建物を燃やし尽くすばかりか、さらに燃え広がる危険性も。消防署の設置は町作りの急務だ。
地震	突発的に発生し、建物や道路の一部を半壊させてしまう。防護策はなく、事前に察知することすらできないので非常にやっかいだが、行政施設を充実させることで復興を早くできるぞ。
干ばつ	貯水池の水量が減るほか、火事の発生率も高くなる。消防署を設置していないと本気でやばいことになるぞ。水不足に関しては、クレジットを使って貯水池の水を補充すれば一安心。

シナリオモードミニ攻略

本来のルールとはかけ離れた遊び方をするシナリオもあって、非常にバラエティに富んでいるシナリオモード。ここでは最初からプレイできるシナリオ1〜7までを簡潔に攻略するぞ。最後のシナリオ8は、1〜7までをクリアして始めてプレイ可能になる。

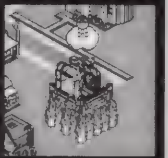
▲シナリオ8はミニゲーム集。4つの種目でハイスコアを目指せ！

シナリオ1

6カ月以内に住人を50人以上に増やすのがクリアの条件。ゲームの感覚をつかむのに、ちょうどいいシナリオだ。怪盗エコビランの出現で受けた損害は、クレジットを使って早めに回復しよう。

シナリオ2

雨雲を操作して、あちこちで起こる火災を消すシナリオ。3カ月間、被害を2軒以内に押さえればクリアだ。常にマップの中央で待機して、どこで火の手が上がっても迅速に対応できるようにしよう。

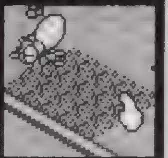


シナリオ3

町中にいるブタをクリックして捕まえるシナリオ。3カ月以内に、逃げた50匹のブタをすべて捕まえることがクリアの条件だ。ブタはカーソルを少しずらしてクリックすると捕獲しやすいぞ。

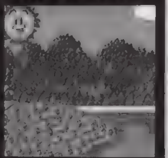
シナリオ4

家を食い荒らす5匹のシロアリを捕まえるシナリオ。シロアリをすべて捕まえた時点でクリアだ。建物が突然半壊したら、その下にシロアリがいる合図。すぐにその建物を破壊して捕まえよう。



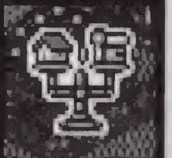
シナリオ5&6

シナリオ5と6は、根本的にクリアの手順が同じ。不足している資源をありったけのクレジットを使って補充し、住民をクリア条件の人数にまで増やせばオッケーだ。それほど難しくはないぞ。



シナリオ7

6カ月以内に150人まで住人を増やすのがクリアの条件だが、画面右下の天秤がどちらかに偏っているとクリアできない。最初に持っているクレジットをいかに活用するかが成功のカギだ。



ポイントQ&A

Q：僕が思っていたとおりの理想の町ができたのですが、見ているだけじゃ物足りません。なにか楽しい遊びは用意されていないんですか？
A：実は指カーソルで建物をクリックすると、それに応じていろいろなリアクションが楽しめるようになっているのだ。また、虫メガネのカーソルで人や住居を見ると、それについての細かい情報が見られるようになっているぞ。これで町にますます愛着が湧いてくる？

©Sony Music Entertainment(JAPAN),INC.

クーロンズ・ゲート

前号からの続き、上海（妄想の島）をじっくり攻略！
クライマックスまで、あともうひといきだ!!

ジャンル	AVG	価格	¥7,800（4枚組）
メーカー	SME	対応周辺機器	メーモリーカード（1ブロック）
発売日	2月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
みなさん、前号を参照して無事に上海までたどり着けたでしょうか？ 1つのフィールドでやらなくちゃいけないことが山盛りなので、時間もかかるでしょうけど、今回攻略する妄想の島を抜ければ夢にまで見たゴールはもう目の前です！ 下のフローチャートは最短ルートというワケではなく、ゲーム上で特に重要なポイントを表示したものなので、あくまでも攻略の参考程度にしてください。好きなようにプレイして、もし詰まった時にはどうぞ。（虚弱体質なんでもはメカ）

いよいよ大詰め！上海（妄想の島）のフローチャート&マップを公開!!

前号で九龍フロントで玄機と出会い、ともに過去の上海へワープするところまでが明らかとなった。今回はその続きとなる1920年の上海（妄想の島）ＪＰＥＧダンジョンのフローチャートを公開するぞ。妄想の島へワープしたプレイヤーは、小黒の姉や占い師マダム馮から謎に満ちた小黒の過去を知らされ、物語の核心へと迫っていくのだ。右で紹介する３つの重要ポイントと、妄想の島の簡易マップを参考にして、数奇な運命に翻弄される登場人物たちの愛憎渦巻く『クーロン』の奥深いストーリーを心ゆくまで堪能してほしい。

▶妄人・玄機が妄想の島ではなんと赤ん坊の姿に。島で明かされる秘密に迫れ！

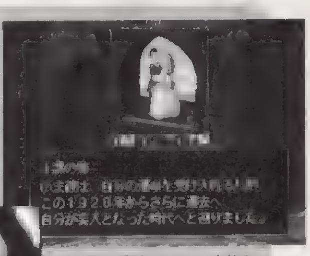
■上海（妄想の島）のチャート　ＪＰＥＧ
1：丑兵と会話
2：陰陽師と会話（「小黒の写真」入手）
3：丑兵と会話
4：蘭暁梅（ラン・シャオメイ）と会話
5：妄想機の部屋で年画の玄機と会話
6：蘭暁梅と会話
7：マダム馮（フェイ）登場
8：地下道入口を抜けてヴァンドームの間へ
9：半分の伯爵と会話
10：ビガールの間へ
11：小黒の姉と会話（「小黒の写真」を渡す）
　（小黒とともに長いムービー、ＳＴＭ）
12：ドフィーヌの間で管男と会話
13：占い部屋でマダム馮と会話
14：サンマルタンの間で馬蹄型磁石女と会話
15：バスチーユの間で人面海亀と会話
16：海鮮中心にワープ
17：海草バック屋（カタローニュの間）に入る
18：巫師（ウーシ）とバトル。「海原の貝殻」を使う
19：バトル勝利後「小黒の写真」を入手
20：風水楼で王兆銘（ワン・チャオミン）と会話
21：蘭暁梅に「超級羅盤」を使う（見立てられない）
22：カタローニュの間で馮の唇と会話
23：バスチーユの間で馮の眼と会話
　「五岳の図」を入手
24：ビガールの間で小黒の姉と会話
　「小黒の写真」使う
25：エントランスから外に出る
26：陰陽師と会話
27：船着き場で李弘と会話。「朱雀の鏡」を入手
28：妄想機の前で「朱雀の鏡」を使う
29：九龍フロントへワープ

◉３つのポイントを押さえて過去の上海を制覇しよう！

過去の上海へとワープした主人公たちがたどり着いたのは、人々の妄想でできた不思議な島。ここでは妄想の島で体験するさまざまな出来事のなかから、特に重要と思われる登場人物の秘密、強敵とのバトル、未来へ帰るための方法の３つのポイントを詳しく解説していく。エンディングまで、あと少しだ！

POINT 1 小黒たちの秘密とは？

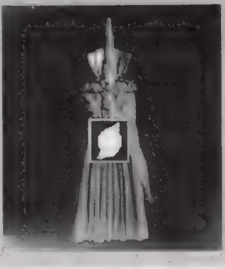
小黒の姉から語られる小黒の秘密、それは小黒が過去に生まれた人間であり、そして主人公に朱雀として見立てられるべき人物であるということだ。小黒は見立てを阻止しようとする悪の存在・怪帝によって、現代へと送られたのだった。また、共にワープした玄機も、玄武として見立てを受ける運命を背負っていた。巨悪の野望を打ち砕くためとはいえ、仲間を犠牲にしなくてはいけないとは……。



◀▲悪の存在によって身体を奪われた小黒の姉は、主人公たちに衝撃の事実を伝える。すべてを知って愕然とする小黒を、キミは朱雀として見立てなければならないのだ。

POINT 2 強敵・巫師とのバトル

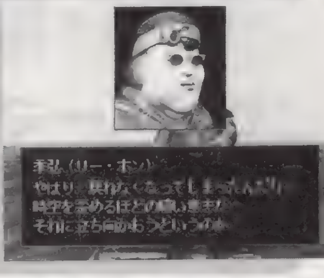
主人公を抹殺するために、未来から追いかけてきた巫師。プレイヤーが怪帝の使いを倒さなければ、世界に平和が訪れることはないのだ。巫師戦では西城路で拾った肉体と精神を切り離すアイテム「海原の貝殻」が効果てき面。バトルがスタートしたら、決定打を喰らわないうちにこのアイテムを使って倒してしまおう。



◀ほかのアイテムを使っても、巫師には効かない。「貝殻」で一気に決着だ。

POINT 3 未来へ帰る方法

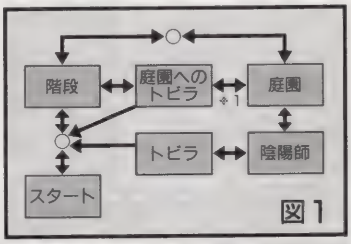
バトル後に表へ出ると、怪帝が時空を歪めてタイムマシーンが正常に作動しなくなっている。そこで、陰陽師と会話したのちに船着き場にいる李弘に話しかけてみよう。これで未来へ帰ることができるはずだ。

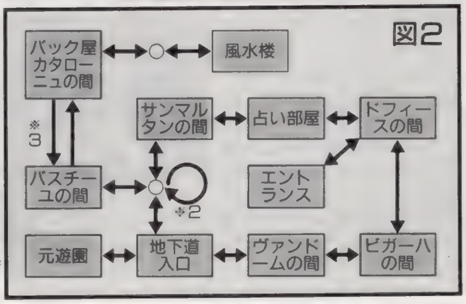


▶李から「朱雀の鏡」を受け取り、ふたたび未来へ。

◉複雑な島のマップを公開！

妄想の島のフィールドマップの見方を解説しよう。図1の島全体のマップは、スタート地点が多少入り組んでいる程度であまり複雑ではないが、図２へ移動するさいに※1で次のアクションをすることが必要となる。①丑兵と会話。②再度丑兵と会話。③蘭暁梅と会話。④妄想機の部屋で年画と会話。以上の４つのフラグを立てると、図２へ入ることができるぞ。図２では地下道入り口から左へ進み、※２で振り返ると今入ってきた扉だが、✚キーを左右どちらかに入れてその場で回転してから振り返るとバスチーユの間の扉になっていることがあるので覚えておこう。※３はバスチーユの間と海鮮中心の海鮮バック屋（カタローニュの間）へ行き来するワープゾーンだ。





▲※２地点の扉。まったく同じ場所にあるにもかかわらずその場で振り返ると異なった場所へ行く扉になる。

ポイントQ&A

Q：図２のフィールドを探索しています。でも、マップが複雑だし入れない部屋があるしで困っているのですが……。
A：あちこち探索してもいいけれど、実はヴァンドームの部屋からビガールの部屋……というように順に入っていくルートをたどると、スムーズにゲームが進んでいく仕組みになっているぞ。入れない部屋というのはバスチーユの間のことだろうけど、フローチャートを見てフラグを立てながら順番に回っていけば、問題ないはずだ。

セイバーマリオネットJ
BATTLE SABERS

マリオネットたちが画面狭しと活躍する3D格闘ACT。今回は、このゲームの秘密を余すことなく紹介だ!

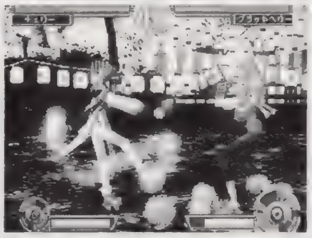
ジャンル	対戦ACT	価格	¥6,800 限:¥7,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	なし 2P対戦可
発売日	3月28日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

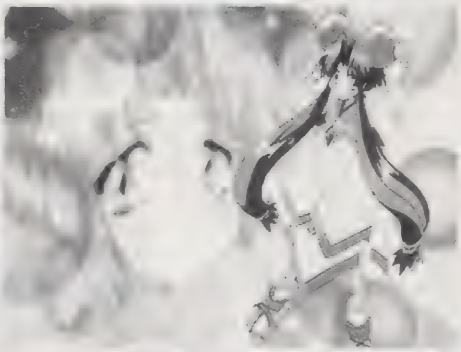
TVアニメは無事大団円。いやはや感動でしたなぁ。しかし、これで彼女たちも見納め……と思ったら、年末にOVAが発売されるとか。楽しみなことです。さて、このゲームです。まぁ、ファンの人なら梅幸&玉三郎が登場することは、容易に予想できたでしょう。どちらもかなり強いキャラなので、対戦であまりブイブイいわせてると……。それはそうと、オリジナルキャラのアップルちゃんは、OVAには出てこないんでしょうか？　いや、このまま終わりではもったいないような……。（うききＩ）

愛しのチェリーちゃんでLet'sプレイ

このゲームには全部で9人ものマリオネットが登場するが、その中で最もキュートでプリティなマリオネット、チェリーちゃん。ここでは、そんな彼女の戦い方を攻略していこう。さて、チェリーちゃんの必殺技は紅蛍と花鳥風月の2つ。前者が飛び道具で後者が対空技。それゆえキャラ的にはバランスがとれている、といってもいいだろう。とくに飛び道具の紅蛍は連射が可能。離れたときはこれを出しているだけで、相手は容易には近づけないぞ。超必殺技は相手との距離に関係なく出せるが、当てやすい技とはいえないので、狙わない方が無難かも。



▲チェリーちゃんを使うなら、でかパンチ&キックといった、見た目が変わるパーツは×。



この技で戦え!

他のキャラに比べると、やや技のリーチが短いチェリーちゃん。普通に戦っていたんじゃ、人との対戦はおろかCOMにすら勝つことは難しい。というワケで、ここではオススメの技を3つ紹介するぞ。これらの技を中心に戦っていけばかなり有利に戦えるハズ。右の3つのほかにもダッシュ弱攻撃など、出の早い技を織りまぜればさらに有効だ。

1 紅蛍

いわゆる「飛び道具」。出るのは早いし、連射ができるのが強み。ただ近～中距離では、対空技や突進技で潰されやすいので注意。出すときは十分に距離を開けるようにしよう。ちなみにこの技は空中でも出すことができるぞ。うまくフェイントとして使おう。

2 ジャンプ強キック

ジャンプ中に強キックを出すと、コマのように回転しながらキックをする（竜○旋風脚のようなもの）。攻撃判定が広いので、空対空の技としてはもちろん跳び込み攻撃としても最適。着地のスキがあまりないので、反撃を受けにくいという点もなかなかグー。

3 下降攻撃

ジャンプ中に✚キーの下と攻撃ボタンを同時に押すと出せる攻撃。グラフィック以外にパンチとキックの違いはほぼないので、好きな方を使おう。オススメは強キック。これならボタンを連打しているだけで、しゃがみ強キックにつなげることができるからだ。

『セイバーマリオネットJ』隠しキャラ&パーツ大公開!

格闘ゲームでは「お約束」の隠し要素。もちろんこのゲームにだってちゃんとあるのだ。実はこの裏技、ゲームのランクをハードにしてクリアする（梅幸&玉三郎の使用はノーコンティニュークリア）とエンディングのあとにコマンドか表示されるのだ。ここでは「クリアするのがめんどう」という人のために特別にコマンドを公開する。さらに熱い対戦を楽しもう。

▲コマンドが成功すると梅幸&玉三郎は通常キャラたちの左右に表示されるぞ。

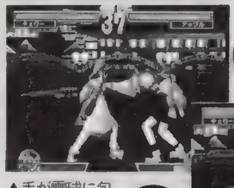
◀コマンドは簡単なので、慌てずに入力しよう。

電撃パンチ&電撃キック

パーツセレクト画面でR2・L2・R1・L1を3回繰り返すと使用可能になる。

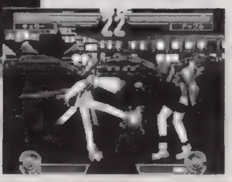
攻撃力はヒートパンチ&キックより低いが、このパーツを付けることにより、攻撃がガード不能技になるのだ。リーチのあるでかパンチ&キックなどと組み合わせるとなお効果的。もちろんヒートパンチ&キックとの併用も可能だ。

ただ、対COM戦で使用可能にするとCOMも選択することがあるので注意。



電撃キック

▼ヒート系のパーツと組み合わせよう。これはかなり強力だ。



電撃パンチ

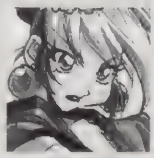
▲手が電球に包まれ相手を攻撃。でもちょっとズルイよね。

梅幸&玉三郎

キャラクター選択画面でL1・R1・L2・R2を3回繰り返すと使用可能になる。

ボスとして登場する、梅幸と玉三郎。当然その強さもハンパじゃない。しかも最初からハイジャンプとバーニアのパーツを装備しているのだ。もちろん2人にもちゃんとエンディングが用意されているぞ。ファンならずとも一度は見てほしい。どちらも強いキャラなので、簡単に見ることができるだろう。

梅幸



隼・乱れ撃ちは剣を振り回しつつ突進する技。銀河昇竜ブレードはその名の通り対空技。しかも、降りぎわにも攻撃判定があるので反撃されにくいのがポイント。通常技はしゃがみ弱キックのリーチも長く使いやすい。パーツは、でかキックやヒートキックといった、キック系を選択するといいだろう。

①隼・乱れ撃ち	↓↘→+P
②銀河昇竜ブレード	→↓↘+P
超超電磁流・サンダークラッシュ!!	←↓→←↓→+P

玉三郎

必殺技は2つ。羅刹斬は長刀を振り回しつつ突進する技。鋼撃衝は前方に鉄球を飛ばす技だ。特に羅刹斬は強く、COM相手ならこれを出しているだけで勝ててしまうのだ。通常技ではジャンプ強パンチが強い。ただし、バーニア中だと別の技になるので注意。ほかにはしゃがみ弱パンチはリーチが長いのでオススメ。

①羅刹斬	→↓↘+P
②鋼撃衝	↓↙←+P
超一撃必殺!! 天下御免バスター!!	←↓→←↓→+P

●コマンドは右向きのときのものです。①の技はR1、②の技はR2ボタンでも出すことができます。超は超必殺技です。

©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京

ポイントQ&A

Q：COMが強くてなかなか勝てません。何かラクに勝ついいパターンはありませんか？

A：一番簡単なのが、リーチが長く出の早い技だけで戦うというもの。ほとんどのキャラのしゃがみ弱パンチがこれに当てはまるのだ。また、ダッシュ弱攻撃のあと、立ち弱キック→追い打ち、というパターンもちょっとムズイがなかなかいけるぞ。

©HUMAN 1997©1996 Sony Interactive Entertainment Inc.

スタンバイSay You!

千葉繁氏の弟子となり、みごと音響監督の大任をはたせ！　ミニゲームも盛りだくさんだぞ。

ジャンル	SLG
メーカー	ヒューマン
発売日	4月11日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

立派な音響監督になるためのポイント

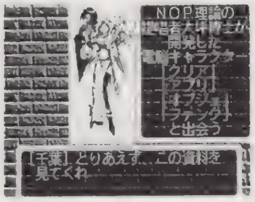
音響監督の心得その1◉声優の名前と演じる役柄は全部覚えておくベシ！

プレイヤーは音響監督なのだから、キャラを演じてくれる声優の名前や、演じてもらう役柄がどういうものかぐらいは覚えておこう。そうしないと、声優から相談をされたときに、どう答えていいか困ることになるぞ。設定などを頭に入れておけば、もっと適切に声優に指示できるハズ。

◀こんなとき名前を覚えておかないと困ってしまう。

音響監督の心得その2◉音響監督も社会人 常識ある言動・行動をすること

プレイヤーは「音響監督の新人」で「声優とは仕事で接している」、この2つを常に頭に入れて行動しよう。つまり、ベテラン声優に対しエラそうに指導したり、新人声優の相談を軽く受け流してはいけないということ。声優と会話するのもいいが、あまりなれなれしくしないように。



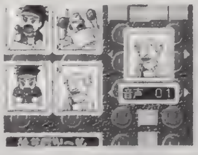
◀どんな物語か知っておくのも音響監督の常識だ。

クリア後には5つのミニゲームが遊べるのだ

音響監督としてのプレイヤーの評価はどうであれ、一度エンディングを見ればミニゲームが遊べるようになるのだ。遊べるミニゲームは全部で5つ。クイズ以外は声優の声を生かした内容になっているぞ。

紙芝居ツール

いろいろな絵と音のサンプルを組み合わせて、オリジナルの紙芝居を作ることができる。使いたい絵の枚数を決め、それぞれに絵と音を入れたら完成だ。ぜんぜん合わない絵と音をワザと入れてみてもおもしろいかもしれないね。



◀音と絵を設定して、紙芝居みたいなものが作れるのだ。

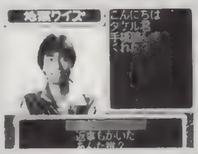
天国クイズ

喋っている声優が誰なのか当てるクイズ。難易度は全部で3段階あり、それぞれに15問ずつ用意されているぞ。声を聞いたら、3つの答えの中から喋っている声優の名前を選ぼう！　ワザと声を変えて喋っている声優もいるのだ。

◀天国クイズには横山智佐さんが登場。なぜかは不明(笑)。

地獄クイズ

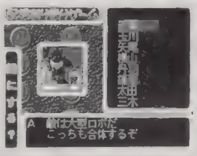
ゲームの内容にまったくそぐわない不条理な3択クイズ。声優についての知識はまったく必要ないので、気晴らし程度にプレイしよう。1プレイで出される10問中の8問を正解すれば合格だ。ちなみに合格してもまったくうれしくない(笑)。



◀矢尾一樹氏が登場。でも、このモードは声が出ない。残念。

配役割り当てゲーム

あらかじめ決められている絵やセリフに合わせて、プレイヤーが配役をしていく。ただし配役時には総キャラの人数や性格が不明。つまり、最後に通しで見るまでわからないのだ。配役の仕方によっては、男性が女性の声を演じることも…。

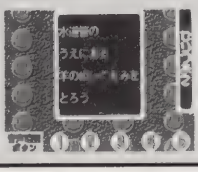


◀プレイヤーの好きな声優に喋ってもらえる。

セリフあて

一定時間だけ表示されるセリフを記憶して、5つに分かれた声の中から、そのセリフを喋っていない声を探すゲーム。

ただし、セリフはブツ切れになって5つにちりばめられている。完全にセリフを覚えてないと間違った声を探せないぞ。



◀5つのうち一つだけ違うことを喋っているものがあるぞ。

StreetGames'97

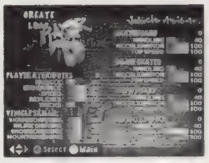
走り、跳び、殴り、4種類のレースにいざ参戦！　過激なRCGを制するためのポイントを紹介だ

ジャンル	RCG
メーカー	SCEI
発売日	4月11日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可

ハチャメチャレースの勝者を目指せ

基本1◉自分に向いたキャラを作ろう

プレイしてすぐのときは写真のような無難な設定でいくとして、慣れてきたらキャラ設定を工夫してみよう。例えば、スノーボードのパラメータは低めにして、「スノーボードは〝トリック技〟での稼ぎに徹する」なんて作戦もおもしろいぞ。ちなみに、それぞれの乗り物ごとのパラメータは、ハンドリングを最低に、アクセレイション（加速力）とトップスピードを最高値でかまわないぞ。



▲初心者なら、こんなか設定が無難。すべてにおいて、そこそこの成果をあげられる。

基本2◉利口な走り方を覚えよう

ライン取りはけっこう重要

前作『ESPN』では暴力シーンがクローズアップされがちだったけれど、この『'97』ではRCGとしてのライン取りが、より重要視されるようになっている。そこで、低速時は徹底したインベタを狙い、高速時はアウト・イン・アウトのコーナーリングを心掛けるようにしていると、比較的ラクにいい結果に結びつきやすくなる。タイムそのものを意識している人なら、とくにこの点は重要だぞ。

▲カーブのインをつくだけでも、かなりタイムが違ってくるのだ。

危ない！　と思ったらジャンプ

コース上にはドラム缶や動物など、さまざまな障害物が配置されている。これらの位置をすべて覚えておくのはほぼ不可能なので、レース中、突然障害物が目の前に迫ってくるシーンにたびたび出会う。そんなハンドル操作だけでは避けられない場合は、ジャンプで避けるしか手はない。そのためにも、ゲーム中、いつでもジャンプボタンを押せるような態勢（気持ち）でプレイするようにしよう。

▲障害物がいきなり目前に迫ってきたら、すばやくジャンプ。これで避けられるぞ。

ただし不要なジャンプは禁物

障害物を避ける最終手段として有効なジャンプだが、ジャンプ中はスピードが落ちてしまうし、空中で木などに接触してしまうこともあるので、避けた方がいいのは当然だ。なお、ジャンプした直後もハンドル操作の入力は受け付けてくれるけれど、そのあとの（左右方向の）制御は極めて難しいバランスになっている。ジャンプ台に乗ってしまった場合などは、✚キーの操作に気をつけること。

▲街路樹の当たり判定は案外大きい。こんなところでミスしては悲しいぞ。

実戦編◉あらゆる手段でポイントUPを狙おう

SEASONモード（全12戦を転戦するモード）での勝敗は、累計ポイント（点数）によって決められる。点数を稼ぐ方法は、①入賞時のボーナス、②ゲートの利用、③スノーボードなどのトリック技、④相手を殴って倒す、の4通りがあるけれど、意外と重要なのが②と③なのだ。確かに、点数の高さでは①に劣るけれど、注意してみると②と③で稼ぐ機会はけっこう多いことに気づくだろう。どれだけのチャンスを多くモノにできるかが、プレイヤーの腕に大きくかかってくるぞ（ちなみに、④はあまり重視しなくていい）。

◀▼ゲートには常に注意を向け、積極的にくぐるように。

ゲートをフル活用！

◀最初は簡単なトリックからマスターしよう。

スタンバイSayYou!/StreetGames'97

ポイントQ&A

Q：「スタンバイSayYou！」についての質問です。このゲームって、進め方によってエンディングが変わるそうですが、どのように変わるんですか？

A：実は、エンディング時の声優のメッセージが変わるのだ。プレイヤーと声優の会話がどうであったかによって、好意的であったり、逆に嫌われてしまうこともある。まぁ、上でいっていることをしっかり守っていれば、嫌われることはないけど。

センスあふれるグラフィックは一見の価値あり！
テクニックを駆使して、隠された陰謀を暴くべし

ディスラプター

ジャンル	3D・STG
メーカー	インタープレイ
発売日	4月11日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

群がる敵を撃ちまくり任務を遂行せよ

基本の戦法◉上手に攻めて弾を節約

▶敵と出会っても、そのまま撃ち合わずにいったん退却しよう。

▶そして、通路の曲がり角などの壁ぎわで、待ち伏せる。

◀敵が現れたら、即座に攻撃！　これで一方的に攻めれるぞ。

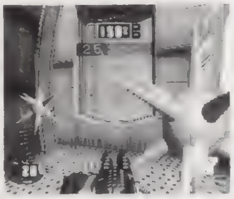
連続写真のような待ち伏せを利用した攻め方をすれば、弾を無駄にする危険性が少ないだけでなく、こちらが受けるダメージも最小限にとどめることができる。これに加えてアイテム集めとサイオニックパワー（ステージクリアごとに一定量だけ回復する）の積極的な使用を心掛けていれば、かなり楽にゲームを進められるはずだ。

突破法を伝授◉MISSION3

このステージでは、ステージ冒頭でも注意されているように、人質にみたてられたロボット（右の写真）を攻撃してはいけない。このロボットはもともと無害なのだけれど、攻撃を加えると爆発を巻き起こし、こちらに余計なダメージをもたらしかねないのだ。

突破法を伝授◉MISSION8

各エレベーターは基本的に3階層を往復するようになっていて、例えば地下2階から下に向かうエレベーターに乗った場合、地下3階で降りた直後に再度エレベーターに乗り込むと、次は地下4階に行けるようになっている。このシステムはミッション12のエレベーターにも使われているので、覚えておこう。



▲敵は基本的に無視していい。邪魔なときだけ破壊しよう。

突破法を伝授◉MISSION9

制限時間内に、赤く点灯しているスイッチをすべて操作するのがクリアの条件になっている。スイッチは最初のフロアに1つ(左側)、地下2階に3つ(右側)、地下3階に2つ(右側)、地下4階に2つ（右側）ある（地下1階にはない)。地下3階で、下りのエレベーターは2つあるけれど、クリアルートに通じているのは左側だ。

突破法を伝授◉MISSION11

▲このミッションではサイオニックパワーしか武器が使えないのだ。

敵も、多少のダメージも、脇道も無視して、ひたすら先を目指すのがクリアの秘訣だ。進路をふさがれる場合のみ、最初のエリアなら〝ショック〟を、下層エリアでは〝テラブラスト〟を使用しよう。出口の穴は、最初のエリアは行き止まり付近に、下層エリアでは「(別れ道で）左→左→左」と進んだ先に、それぞれ用意されているぞ。

2DのACTを3D視点で演出した意欲的な作品
超激難だけど、この攻略で最後まで行けるハズ！

マジカルホッパーズ

ジャンル	ACT
メーカー	バンダイ
発売日	2月28日（発売中）
価格	¥6,800
対応周辺機器	なし

まだ行けないあのLEVELへ到達するために……

▲LEVEL3の終盤。ここで上の通路を進むと、貴重なアイテムが手に入る。

下のパスワードを入力すれば、全21面どれでも選べ、ハート（命）3個、アイスレーザー装備、残り人数20という状態でプレイ可能だ。ちなみに、ハートを3個に増やすアイテムはLEVEL3に眠っているので、興味ある人は右の写真を参考に探してみよう。

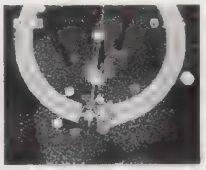
DPSオススメパスワード(JHCAKJE)

難関チェック1◉LEVEL12

▲ここでビビって逃げ出してはダメ。1ダメージ覚悟で強硬突破せよ。

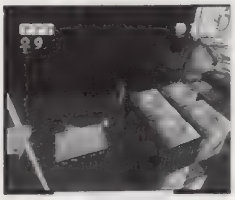
このステージでゴールが見つからないという人は、右の写真の場所にご注目あれ。ここは、ダメージ必須のトラップが待ち受けているので来てはいけない場所と錯覚しそうだけれど、実はゴールポイントはこのすぐ上に隠されているのだ。あと、このステージのように動物に変身させられてしまう場所では、変身を避ける手段がない。動物のまま、がんばるしかないぞ。

難関チェック2◉BOSS2



▲風船の弾力を利用して特大ジャンプ。ボスは5回の踏みつけで倒すことができる。

ボスにダメージを与える手順は、①ステージ上のレバーの横を通る（これで反対側の黄色の風船を膨らますことが可能)、②ジャンプして風船の上に跳び降りる、③特大ジャンプができるのでボスの頭を踏みつける、という流れになっている。最終ボス(BOSS3)でも言えることなのだけれど、ボスの股の下は、走って通り抜けることも可能なので覚えておこう。



▲最後の小屋からゴールまでは、行動のすばやさが生死を決める。

難関チェック3◉LEVEL18

終盤は、3つの小屋をうまく利用して台風をしのがないと、クリアは不可能だ。3つ目（ステージ通算で4つ目）の小屋の先では「2枚目の足場（板）の先に定期的に開閉する扉がある」「4枚目の足場（板）から2段ジャンプを使って、最後の通路の手前を踏まないようにしないと、余計な時間を食ってしまう」という2点に注意しよう。

▲スイッチをはさんだ位置にいれば、ボスの光線は届かないぞ。

難関チェック4◉BOSS3

まずは緑の光線を放つポッドを利用して、上空に浮かんでいる赤いカプセル（4つ）を破壊しよう。中央の砲台はスイッチ（写真）を踏みつければ砲撃が開始され、このエネルギー弾10発を命中させれば、ボスを葬れるぞ。エネルギーが切れても、スイッチの反対側の上空にある三角形の物体を通り抜けることで、改めて充填できる。

©1996 Universal Interactive Stadios,Inc.Source code:©1996 Insomniac Games,Inc. All rights reserved.Disruptor and the Disruptor logo are the trademarks of Universal Interactive Stadios,Inc.All rights reserved.
Disruptor is distributed by Interplay. This product is produced under license from Crystal Dynamics.©Crystal Daynamics 1996. All rights reserved.Crystal Daynamics is a trademarks of Crystal Daynamics.©BANDAI 1997

電撃PSではみんなの質問を大募集

「ゲームの知識なんて、実生活で役に立ちやしない」とお嘆きのお父さん、お母さん、こんな話をご存知ありませんか？　2300年ばかり昔のギリシャに、ユークリッドなる偉大な数学者がおりました。あるとき、彼の門下生が「幾何学を習ってなんの得があるんです？」と尋ねたところ、ユークリッドはそれには直接答えずに下男を呼び、「この男にお金をあげなさい。彼は、学問で実益を得なければならないと思っているようだから」と言ったそうです。実益が伴わなくても、知識とは得るだけで人生を豊かにする力があり、ゲームの攻略知識とてその例外ではないのです。DPSでは、PSゲームの知識を豊かにしたいと願っている皆さまを応援しています。攻略の相談ならなんでもOK、質問ハガキを待ってます。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「マジカルホッパーズ」では、フィールド上の設置物の中にも利用できるものがあると聞きました。具体的には、どんなのがあるんでしょうか。
A：LEVEL7にある〝丸い岩〟、LEVEL11にある〝丸い木〟は、押したり、球乗りするような要領で動かせる。また、最終ボス（BOSS3）との対戦時に登場する〝緑の光線を出すポッド〟は押すことで移動可能だし、中央の砲台は、砲撃スイッチの近くにあるダイヤルを回すと（上で歩けばOK）、砲撃方向を調整できる。

新作大作山盛り満載のウラワザコーナー。今回もすごいよん。

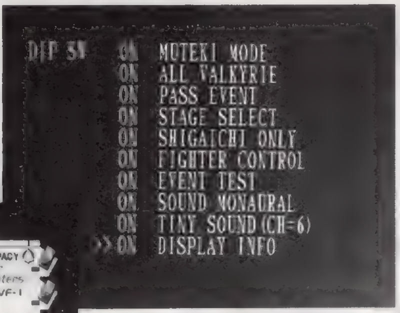
ウラワザデータベース Ver.4.8

毎度お馴染みウラワザデータベース。む、このフレーズなんか久しぶりに使った気がする。それはそれとして今回も新作ウラワザ大量掲載！　つっても、いつもと同じ数しかないけど。1ページだしねぇ。

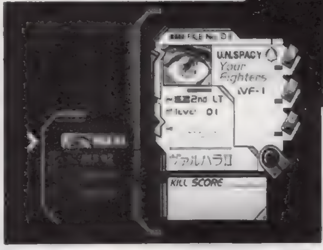
LV80 マクロス デジタルミッションVF-X

■デバッグモード

まずは普通にゲームを進めて、適当な所でセーブ。その後一度タイトル画面に戻ってコンティニューを選択。ファイル選択画面になったら、㋝を押しながら◎で決定し、そのままボタンを離さないで10秒ほど待つ。すると画面が真っ黒のまま止まってしまうので、一度◎だけ離し、㋝を押したまま◎、⊗、▢、△、◎、⊗、▢、△と入力する。これで、デバッグモードに入ることができるぞ。ここでは、自機を無敵にしたり、すべてのバルキリーを使えるようになったりなど、様々な効果の一覧が表示されるので、好きな効果のスイッチをオンにすればＯＫだ。あとは㋜でゲームに戻れるぞ。



▲これがデバッグモードだ。無敵、面セレ、何でも揃っているぞ。なんとデモだけ見るモードまで用意されているのだ。



◀この画面で㋝を押しながら◎だ。画面が止まったまま動かなくなるまで押しっぱなしにしておくこと。

LV80 ファイナルファンタジーVII

■闘技場で3人バトル!?

まずはゴールドソーサーのバトルスクエアで、戦闘中に逃げる。逃走が成功して画面が暗くなったら、すかさずL1＋L2＋R1＋R2＋㋜＋㋝でソフトリセット。タイトル画面に戻ったら、フィールドでセーブしてあるデータをロードする。その後普通のザコ戦に入ると、なぜかバトルスクエアでの戦闘になってしまうぞ。当然、ハンデありの８回連続戦闘になるけど、経験値もギルも手に入らないのだ。ちなみに元に戻したい場合は、本体のリセットボタンを押せばＯＫ。

◀フィールド上のザコ戦。その証拠に、3人で戦っているぞ。

LV50 デストラクションダービー2

■全コース走れる

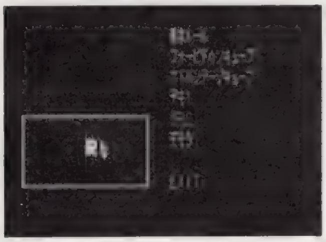
「ＷＲＥＣＫＩＮＧ ＲＡＣＥ」か「ＳＴＯＣＫ ＣＡＲ　ＲＡＣＥ」で「ＣＨＡＭＰＩＯＮＳＨＩＰ」を選択し、ネームエントリーで「ＭＡＣＳｒＰＯＯ」と入力。その後一度最初のメニュー画面に戻り、「ＳＴＯＣＫ ＣＡＲ ＲＡＣＥ」を選ぶ。そして最後に「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」を選ぶと、すべてのコースで遊べるようになるぞ。これで、ゲームをやり込む必要もなくすべてのコースを楽しむことができるのだ。

◀このように入力するのだ。大文字と小文字の違いに注意してね。

LV50 I.Q

■デモプレイ

モード選択画面で「ＲＵＲＥ」を選び、ルール画面になったら「ＥＸＩＴ」以外の項目にカーソルを合わせてR1＋L1を押しながら◎。これでデモステージをプレイできるぞ。また、ここで「デモ３」を選ぶと最終面をプレイ可能。これをクリアすれば、オリジナルモードのプレイも可能だぞ。



▲この画面になったら、プレイしたいデモにカーソルを合わせるだけなのだ。

LV50 忍者じゃじゃ丸くん

■無敵＆面セレクト

タイトル画面で✚左、△、▢、⊗、◎と押してゲームスタート。これでじゃじゃ丸が無敵になれるぞ。また、同じくタイトル画面で✚左、左、右、右、◎と押すと、面セレクトが可能になるのだ。

LV50 ロックマン バトル＆チェイス

■ワイリーを使う

グランプリモードでワイリーに勝つとパーツがもらえるので、一度セーブしてタイムアタックを選ぶ。これで、ワイリーが使えるように。また、その後さらにワイリーからパーツをもらうごとに、選べるコースが増えていくぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100	12,000円分のおもちゃ券
LV80	8,000円分のおもちゃ券
LV50	6,500円分のおもちゃ券
LV20	4,500円分のおもちゃ券
LV0	2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（２名）／岩手県　中岡勇二くん、東京都　蓮見正和くん。LV50（４名）／京都府　がしぽんくん、青森県　西岡友一くん、埼玉県　鞍宅久くん、鳥取県　盛岡忠士くん。

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

4月20日16：00より
池袋ゲーマーズにて
RYU-TMR氏 サイン会決定！
ブロッコリーのゲームコミック・
サイバーボッツをゲーマーズにて
お買い上げの方に整理券を
差し上げます。

新宿店にて サイキックフォース& あすか120%フェア開催！

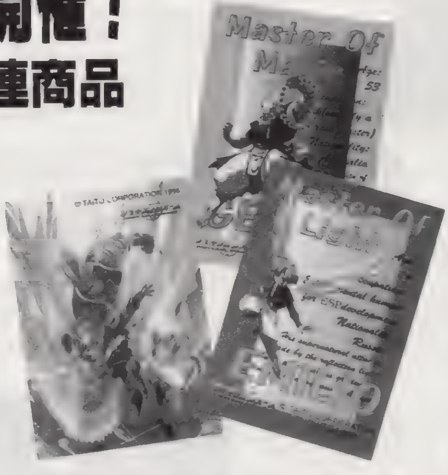
サイキックフォース関連商品

☆サイキックフォース
トレーディングカード
（10枚入り）￥360

☆サイキックフォース
キャラクターズ
コレクション￥1500

☆サイクッキー和風味
￥1000

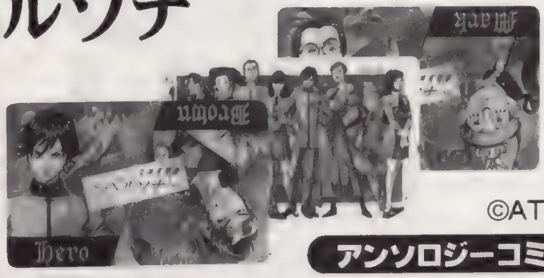
サイクッキー（￥1000）
チョーカー（￥800）
グローブ（￥2980）
Tシャツ（￥2500）
テレホンカード（￥1200）
ピンズ（各￥1500）



©TAITO CORPORATION 1996/大貫健一

エターナルメロディ
テレホンカード　登場！
©Media Works Inc.

女神異聞録 ペルソナ



3枚組
テレカセット
￥3600

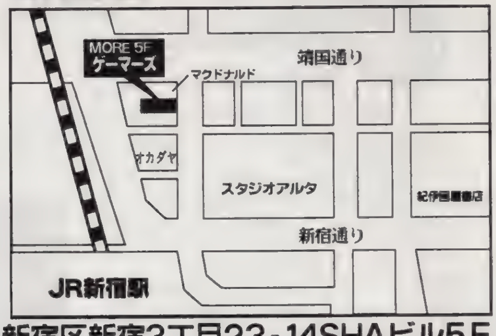
2セット

©ATLUS

アンソロジーコミック好評発売中！

新宿店

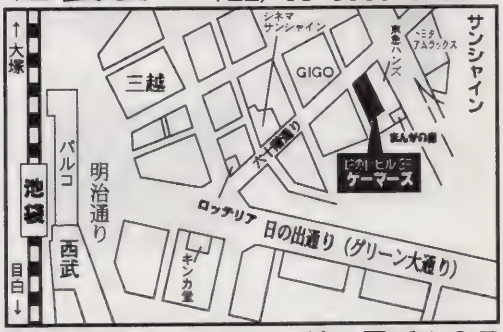
OPEN／12:00～22:00
TEL／03-3225-5996



新宿区新宿3丁目23-14SHAビル5F
ゲームセンターMORE 5F

池袋店

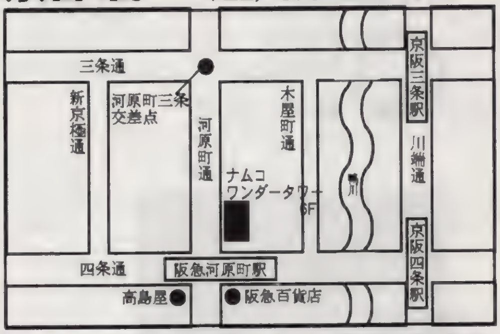
OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3985-3232



豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル3F

京都店

OPEN／10:00～21:00
TEL／075-255-1770



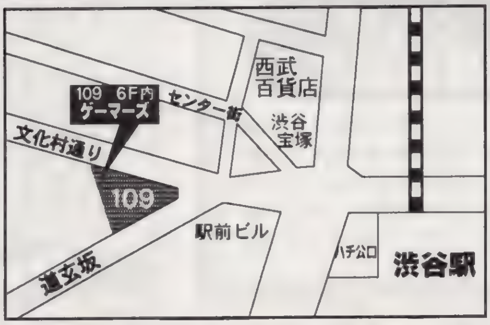
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

新店舗も続々OPEN！

渋谷店

4/25 OPEN

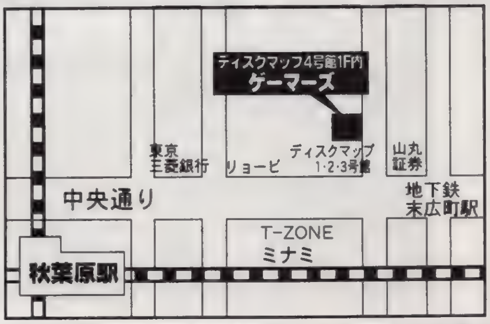
女性のための
ゲーマーズ
登場！！



渋谷区道玄坂 2-29-1 109 6F ディスクマップ内

秋葉原店

5/3 OPEN



千代田区外神田3-15-6 木暮末広ビル1F ディスクマップ4号店内

URL http://www.jah.or.jp/~broccoli

E-mailアドレス　broccoli@po.jah.or.jp

アランドラ はじめて物語

PSらしからぬ画面といい、実際のゲーム内容といい、"古きよき時代のA・RPG"を思い起こさせる『アランドラ』。でも、困ったことに、難易度の高さまで受け継いじゃっているようで……。そんな人に、この「はじめて」を捧げます。

まんが／岩瀬さとみ

PSのコントローラで斜めの操作は大変だけど A・RPG その1

©Sony Computer Entertainment Inc.

●「経験値」という概念とは無縁のゲーム

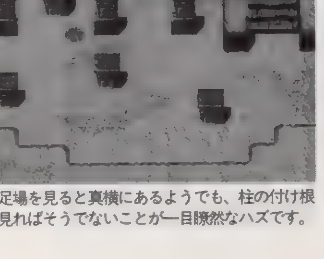
ジャンル名に「RPG」の3文字が含まれている作品には、たいてい"経験値"や"レベル"という概念が存在しています。経験値を稼ぐことでマイキャラがレベルアップし、強くなっていくわけです。そういったゲームでは、壁となる敵キャラ(エリアのボスなど)になかなか勝てなくても救いがありました。ザコ敵をたくさん倒して経験値を稼ぎ、レベルアップすることで、攻撃力や防御力をアップさせたり魔法を会得できたりしたからです。自分が強くなれば、それだけ勝てる確率もアップしますから。しかし、この「アランドラ」には経験値という概念が存在しないため、そういうことができません。アランドラの攻撃力、体力といったパラメータをアップさせることができるのはアイテムのみ。攻撃力をアップさせるには武具を、防御力をアップさせるには防具を、魔法を使うためには魔法が書かれた書物を、そして体力を上げるには"命の器"というアイテムを、それぞれ入手する必要があるのです。……こう書くとマイナスイメージの方が強く感じられるかもしれません。しかし逆に考えれば「"経験値稼ぎ"とは無縁のゲーム」とも言えるということです。進行方向にモンスターがいても、ダッシュで一気に通り抜ければムダな戦闘をせずにすむわけですから。もっとも、アクション性の高いゲームだけに、プレイヤーの技量が大きく関ってくるのも事実なんですけど(それ相応のテクニックがなければクリアできないダンジョンなんかも出てきます)。経験値稼ぎをすることでクリアできるタイプではなく、アイテムを見つけたりテクニックを磨くことでクリアできるようになるタイプのゲームだと認識しておきましょう。

▲アイテムで体力アップ！ SFCの「ゼルダ」やMDの「ランドストーカー」もこのタイプです。

PSのコントローラで斜めの操作は大変だけど A・RPG その2

●俯瞰(ふかん)視点の罠、奥行きを見破れ!

学校やパソコン通信では「このゲームは独特の俯瞰視点になっているから悩まされた」とか「奥行きが分かりづらくて戸惑う」といった感想が飛び交っていることでしょう。本作をプレイした人なら誰しも「この場所とあの場所の立体的な位置関係がわかりづらい」と思ったはず。グラフィックはすべてドット絵で構成されており、視点も一方向しか用意されていないため「高さ5ブロックの柱が手前にあるのか、それとも高さ2ブロックの柱がその奥にあるのか?」という判断がつきにくいのです。狭い足場(柱の上など)をジャンプして渡っていくシーンが少なからず出てくるゲームだけに、位置関係を把握することがとても重要になってくるというのに……。ではどうすればそれを把握することができるのでしょう? 歩いて行ける場所なら、触ってみるのが確実です。柱の付け根の位置をチェックするだけで位置関係がハッキリしてきますから(手前に障害物がない場所では、柱の付け根を観察するだけでも判断できます)。ただし、複雑な階段状の場所に不規則に柱が立ち並んでいる場所では、この方法も通用しません。こんなときはアイテムを投げつけるという方法が有効です。ゲームの序盤で手に入る「炸裂弾」は無尽蔵に使えるアイテムですから、これを投げてみましょう。同じ軸の上に足場があるのならば、そこに乗っかるなり、一瞬であっても影が落ちるなりします。それでも分からなかったら……実際にジャンプしてみるしかありません。軌跡をよく見て「壁に引っ掛かったということは、この柱は手前に立っていることになる」と推測していくわけです。気持ちの部分で俯瞰視点に負けないこと、それが大切なのです。



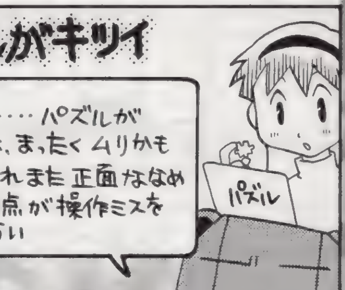
▲足場を見ると真横にあるようでも、柱の付け根を見ればそうでないことが一目瞭然なハズです。

PSのコントローラで斜めの操作は大変だけどA・RPG その3

●すべての隠しイベントを見つけだそう！

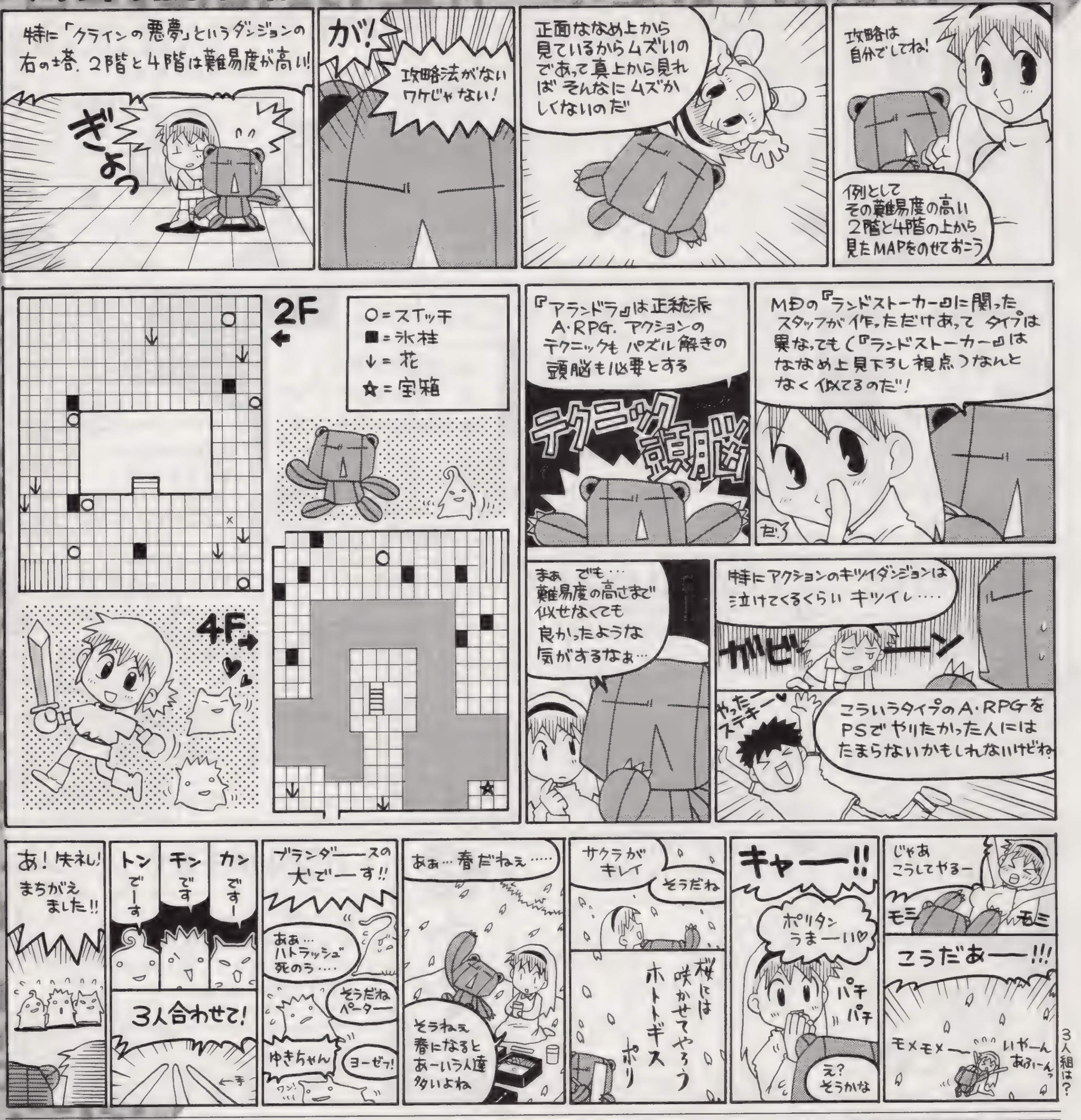
この「アランドラ」にはいくつもの隠しイベントが用意されています（ここでいう隠しイベントとは「クリアには直接関係ないものの、知っていると役立つ情報やアイテム」を指しています)。一口に隠しイベントといってもその内容は多種多様で、ダンジョンが丸ごと隠しイベントになっていることもあるほどです。隠しイベントの多くは、ある条件を満たした上で特定の場所に行くと起こるようになっていますから、あやしい場所を見つけたら足しげく通ってみるのもいいでしょう。うまくいけば、貴重なアイテムが手に入るかもしれませんよ！　ダンジョン内の、一見行けそうにない場所に置かれている宝箱（の中身）の入手方法も、隠しイベントに含めていいかもしれません。これらはたいてい、その時点で入手可能になっています。後で手に入るアイテムが必要になるわけではありませんから(例外あり)、取れる行動を片っ端から試してみるといいでしょう。くさい表現をするなら「スタッフからの挑戦状！　キミはこの謎を解くことができるか？」といった感じでしょうか（笑)。

実はこのゲーム、ふつうにプレイするだけでは装備画面をすべて埋めることができません。5カ所ほど未使用欄があったところで、クリアに支障はないのです。気になる残りのアイテムは……御察しのとおり、隠しイベントが関係しています。「いくつものアイテムが抜けている装備画面は美しくない！」とか、「すべてのイベントを楽しみたい」と思っている人は、ぜひアイテム探しに挑戦してみてください。発売されたばかりのゲームだけに詳しいことはまだ明かせませんけれど、あやしい場所は少なからずあったはずです。



▲隠しイベントのうちのひとつ。カンのいい人なら、写真の人物の正体に気づくかもしれません。

アランドラはじめて物語

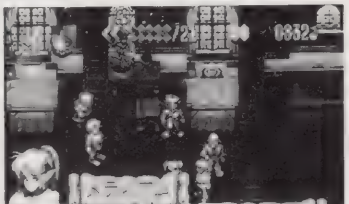


PSのコントローラで斜めの操作は大変だけどA・RPG その4

●メディアムも主人公に格上げして欲しい！

『アランドラ』は今までのＰＳにはなかったジャンルの作品ですが、ＳＦＣやＭＤ等でこの手のゲームに親しんできた人にとっては思い入れのあるジャンルではないでしょうか？　作るのは決して楽じゃないでしょうけれど（時間もお金もアイデアも、たっぷりと必要そうです）、それだけに良質のA・ＲＰＧシリーズとして続いてほしいとも思うのです。

といったところで、当コラム恒例の続編ラブコールモードに入りましょう（笑）。真っ先にお願いしたいのが「難易度を下げる」ということ。このゲームのアクション部分は序盤＜中盤＜終盤と少しずつ難易度がアップしていくように作られています。絶妙なバランスではあるのですが、それでも「どうしても解けない」という人は出てきます。アクションのあまり得意でない人が１カ月ほどかけてプレイしたとします。この人の場合、それまでに習得した指先のテクニックは知識として残っているでしょう。しかし、それを数日のブランクを経て実行に移せるかというと疑問です。ですから、作るのは面倒でも、難易度が複数用意されているとうれしいのですが……。例えば主人公複数制。今作にも出てきたメディアムはアランドラ同様、夢に入る能力を持っています。そこで、次回作では彼女でもプレイできるようにするのです。もちろん、彼女は能力的に優れているように設定しておきます。「ジャンプ力がある」とか「強力な武器を装備できる」とか、「時間を止める能力がある」とか……。いかがでしょう？　俯瞰視点に対するフォローもほしいところですが、それがこのゲームらしさにつながっているという点も否定できないので、今回は触れずにおきます。



▲アランドラと同じ能力を持っているメディアム。最初から彼女でプレイしたい人も少なくないはず。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムスはゲーム雑誌最高のコラムページでございます(自称)。今回もすばらしき偉人たちが熱き心を文章にしてくれて、読む者の心をつかんで離しません(確信)。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き。忙しいときにもいろいろやってる先生にお便りをください。

★雰囲気もりあげ楽団

先日、山手線の電車の中に「カツ丼」（しかも食べかけ）を置いていったのは誰ですか？　その不可解な組み合わせに僕は思いっきり悩んでしまいました……東京は不思議な街だ。でも、斬新なビジュアルショックを見せてくれたので、この人にはビデオのトラッキングつまみ（だけ）をプレゼント。おめでとう。

さて、最近発売されたソフトの中で、オイラがちょっといいなと思ったのが、「ＢＯＹＳ ＢＥ…」でしたよ。ハートの大きさで気持ちを伝える「優柔不断」システムがなかなかいい感じ。

で、実はこの作品の原作者である玉越先生とオイラは同じ専門学校（マンガ系コース）出身であり、同級生な訳です。２～３回くらいしか話したことなかったけど…。かたや超売れっ子マンガ家、かたや捨てられたカツ丼にさえ食指が動きそうになる、太平洋ベルト地帯一食えない食えない貧乏絵描き。この違いはいったいなんなのだっ。「坊やだからさ」。くそう、こんなことならもっと話しかけて、お金を貸してくれるほどの仲になっておくんだった……。はたして自分はこの先、芽が出るのだろうか……。そんなびしょぬれレインな気持ちの中、ふとある雑誌の専門学校の広告を見ると、「あなたのアート適性をコンピュータ診断！　ピタリ的中」というものが！　さっそくパンフを取り寄せてみました。ふむふむ……どうやら各設問に答えて返送すると「クリエイティブ能力」や「向いてる職業」がわかるというらしい。ドキドキ。はたしてオイラはこの仕事を続けてていいのだろうか……もし才能ないっていわれたらどうしよう……。不安が渦巻きつつも設問に答えてみる。

「なんにでも感動するほうだ」……これは〝さわやか３組〟でさえ感動しちゃうから「はい」。「絵を描くのが大好きだ」……これは一応、「はい」と答えとかないと問題になりそうだから「はい」。……てな風な簡単なテストでした。絵の仕事したいけど不安だぁ、という人は試してみてもいいかも。で、もしかすると失業する可能性をも秘めたドキドキの結果発表は次号。こうご期待！　助けてぇ。

イラスト／風上旬

・4/24で27さいになるの。ゲーム歴もかれこれ20年すげい。この20年間のゲームの進化はすばらしいわね。あたいは何の進化もしてないわ…

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

電撃プレイステーションD2がいよいよヤマ。ところがどうも調子が悪くて、いまいち乗れません。こんなんでできるのか？

★ホームパソコンの夢再び：ウィンドウズ95とゲームマシン

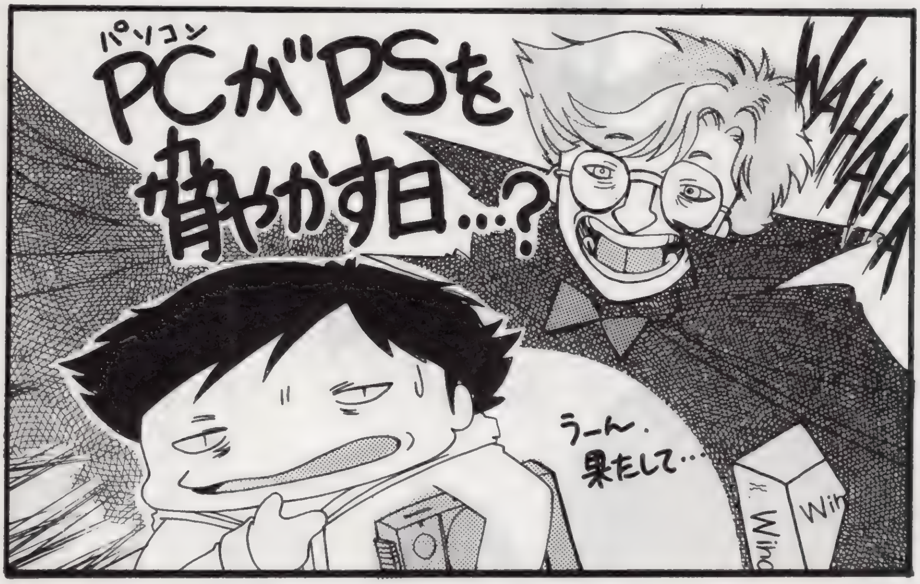
ソフト界の巨人マイクロソフトが動き出した。マイクロソフトがゲームにターゲットを絞って、ゲームメーカーに「ソフトの開発環境を提供する」といい出したのだ。この背景となっているのは、アメリカでＰＣ（パソコン。事実上ＤＯＳ／Ｖ互換機のことを指すと思っていい）のゲーム市場の規模がコンシューマ市場を上回ったということ。つまり、マイクロソフトの言い分としては「最大の規模の市場はウインドウズなのだから、ウインドウズ用に作って、そこからコンシューマに移植すればいいよ」ということらしい。これ、実においしそうな話に見えるけど、では、これからのゲームはＰＣの市場がメインとなるマイクロソフトにとってのバラ色の未来かというと、とてもそうとはいえない。その理由を以下に並べていこう。

パソコンはゲームマシンと比較すると高い。当たり前だが、ゲームマシンは「ゲームをやるために必要な機能」以外はなにも入っていない（拡張性とかいってもタカがしれたものだ）。それに対して、パソコンはどうしても複雑な入出力インターフェース（例をあげるだけでもＳＣＳＩ／ＵＳＢ／パラレル／ＲＳ２３２Ｃ／Ｉｒｄａなどなど、拡張バス（ＰＣＩ／ＥＩＳＡなど）、メモリスロット、ハードディスクのベイなどなど、ともかくいろんなモノが必要）。

しかも、これらの大半はパソコンがパソコンであるため（ゲーム以外のこともできるようにするため）に必要なもので「パソコンとしての機能」を維持するためには、どうしても削れない。現実に、何度かこれらの機能を削って「ゲームマシンとしても使えるパソコンのようなモノ」が発売されてきたが、パソコンの設計は残っているために「ゲームマシンより値段は高く、ゲームをやるには面倒があり、しかもパソコンとしてみると拡張性がない代物」でしかなく、失敗ばかりなのが現実なのだ。また、最初に必要な物をすべて入れてしまうという方法もあるが、これは最近出ている「パソコン臭くないデザインのパソコン」を見ればわかるとおり、だいたいとんでもない値段になってしまう（ちょっといいのだと30万〜40万円。しかもそれだけの値段のクセに、実力的に最新鋭の強力なハードウェアじゃないのだ）。

次に、パソコンはゲームマシンと比較して、ある意味、遅い。パソコンは、ゲームマシンと比較すると画像処理・音声処理など、なにをやるにも複雑なＯＳが間に入る。そのため結果的には遅くなってしまう。ゲームのためにＯＳの機能を極端に縮小するウインドウズ95のDirectXでも、軽減されるだけで、ゲームマシンと比較すれば、ケタ違いに効率が悪い。その代わり「いろいろなハードで同じソフトが動く」メリットがあるわけだが、ことゲームの速度に関しては、これはデメリットにしかならない。とくにこの問題は、アクションゲームなどで顕著で、例えば現在のゲームマシン並の速度で動かそうとすると（今のゲームマシンとほぼ同じレベルで）、少なく見積もっても20万円以上もかかってしまう。むろん、今のゲームマシンの価格で発表するなんてのは夢のまた夢だ。ついでにいうと、ＰＣ市場が広がったといっても、家庭用ゲームマシンの上でバリバリ動いているポリゴンゲームと同じレベルのソフトが動く、家庭用のウインドウズマシンはかなり少ないのが現状で、実働しているのは古いハードが多いのだ。アクションなどについては本当のおもしろさの半分も伝えられないようなマシンの方が多いワケ。さらにパソコンはゲームマシンと比べて面倒が多い。ソフトのインストール・起ち上げと終了（正しく終わらないとハードディスクがおかしくなったり……）・システムの設定（プラグ＆プレイでラクラク…なんてとてもいえない）、およそ面倒なことだらけ。簡単にいえば、少なくとも今のパソコンは「ゲームをやるには高くて、面倒臭くて、速度が遅い（速くすることもできるが、そうするととんでもない値段になる）」代物なワケ。メリットはあって、キーボードがついているから複雑な入力も許されるし、マウスには絶対に対応するし、通信が簡単だし（インターネットでのマルチプレイもラクラク）、巨大なファイルのセーブも楽勝。だけど、上記したようなデメリットを打ち消してゲームをやりたくなるほどかといわれれば、そうではないだろう。

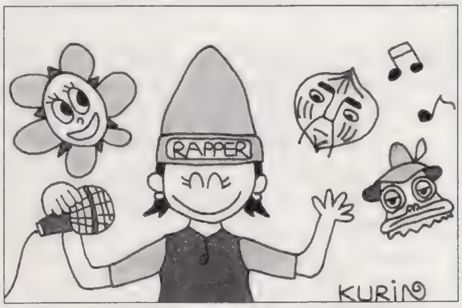
というわけで、今のＰＣの状態は、少なくともゲームマシンとタメを張れるほど強力なものではないのだ。パソコンを持っている人が「ゲームもやるか」ということはあっても、「ゲームをやりたいからパソコンを買おう」とはとてもなりそうにない。では、その解決法はあるのかというと、一応、マイクロソフトは「面倒」については、解決しようとしている。具体的には、すぐに立ち上がる新しいウインドウズとプラグ＆プレイの拡張。たしかに、これらはパソコンの面倒をある程度軽減することはできるが、専用マシンほど簡単になることは、まずこの数年ではあり得ないと思う。ここで「この数年」と書いた。では10年経ったらＰＣが主流になることはあるのだろうか？　答えはわからない。だが、僕はゲームマシンが拡張されてネットワークに接続できるようになれば、純粋にゲームのみについて見れば、ＰＣのメリットの大半は消滅すると思う。なぜなら、なによりゲームマシンは専用に設計されるために、同一価格ならＰＣよりまず性能がいいのは保証されるし「すべてのマシンで同じゲームが同じおもしろさでプレイできる」ことも保証されているのだから。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

『ときめき』優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　ラップもたしなまれます。

★笑いのツボを押す「ハッタタタタッーッ!!」

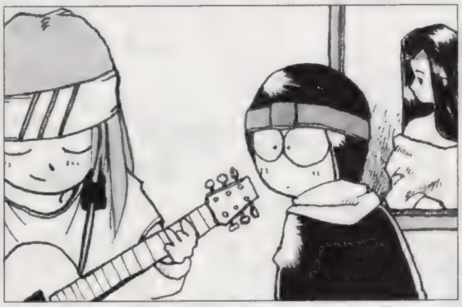
東京地方の一番桜が開花した頃、ニッポン放送引っ越し特番の「有楽町からお台場へ1242人夢のマイクリレー」があり、私も参加しました。雨模様の花冷えのするお天気の中たくさんのリスナーの方々が集まりピッカピカに輝くゴールドマイクを次々にリレーして無事に有楽町からお台場へ引っ越すことができました。臨海副都心にあるこの放送局のスタジオから見えるレインボーブリッジ、東京タワー、のっぽなビル群などの景色はニューヨークのマンハッタンを思わせるほどの絶景です。

さて、ゲームレポートは「ＦＦⅦ」といいたいところですがそちらはちょいとお休みして、今回万を持しての登場。私オススメのこのゲーム、その名も『パラッパラッパー』!!　とにかくキュートで、アメリカンコミックのＴＶを見ているみたいな映像がすっかり気に入って、私もぉイッキにエンディングまでプレイしちゃいましたよ。これはリズム感勝負のゲームで自然に体もダンスして本当に心底楽しんじゃったという感じ。ステージごとのキャラクターもそれぞれが個性的。ステージ１のたまねぎ頭先生は、こちらが音をはずすとだんだん体勢が横になっていって、しまいにはグースカ寝てしまうのよね……ＺＺＺ…。それにしても、たまねぎ頭先生の「Kick！　Punch、Turn、Chop the door!!」のかなり妙だけど意外にラップしている掛け声と共に「ハタタタタッーッ」にはもぉ爆笑!!　笑い転げてしまいましたよ。これは、私の究極の笑いのツボポイントをグイグイと押しまくり何度聞いても笑えるフレーズです……ハタタタタッーッ!?　ステージ３のかえるレゲエ先生のフリーマーケットには私好みのカラフルな洋服がいっぱいあってあれもこれも欲しくなってしまいます。その中でも「帽子マニア」の私としては、Lesson4に出てくる大きな黄色い帽子がとくにいいなぁ……。なんてのんきなこと思っていると「だまっておいたがLesson 5があるのじゃ」とかえるレゲエ先生がさらりとボケをかましてくるのであります。それから最終ステージ６は、まるでライブコンサートのプロモーションビデオを見ている状態ですね。なかなか気持ちのよいものです……もちろんうまくリズムをとってクリアすればね！　そういえばこういうアメリカンチックコミックで私とってもファンなのが、音楽番組ＭＴＶに出演している「ビーバス＆バッドヘッド」！　ちょっとシュールで、かなりブラックなんでアメリカあたりでは、子供には見せない親がいっぱいいるらしいんだけど。ブラックユーモアいっぱいでけっこうおもしろいよ。実は、海外旅行に行くときにはＢ＆ＢのＴシャツとかビデオとか買ってきて少しずつコレクションしている私です。海外でそのＴシャツを着ていようものならとってもひんしゅくを買いそうなので(!?、)日本に帰ってからこっそりと着ています。さぁ、暖かくなってきたしＢ＆ＢのＴシャツを着てもう１回プレイしようかな。それにしても、『パラッパ』Ｔシャツとかないのかなぁ？　あと、ダンキンドーナッツの『パラッパ』缶が欲しい!!

★無意識のうちに侵攻してくる「メディア」

話では友達から聞かされてはいたけど、実際に自分で体験すると想像以上に「これはキツイ」と思ったのが、１人暮らしのカゼ。食べる物もないのに買い物にも行けず、丸２日寝てました。ゲーム開発が連続して続いていたここ３年ぐらいの間、こんなヒドいカゼをひいたことは、ただの１度もなかったのですが、大きな仕事が終了して気がゆるんだのでしょうか。しかも今年に入って２度目、かなり泣けます。カゼが治るまでは当然ずっと部屋の中にいるので、とりあえずＴＶを見まくっていました。ニュースのアナウンサーよりも、バラエティ番組の司会者、とくにゴールデンタイムにつとめる人の、言葉の選び方とアドリブの上手さは、じっくり聞いているとものすごいモノがあります。「いい大学を出ているから」とかいう問題じゃないですね。喋っているだけで給料をもらう、その個人の能力のすごさでしょう。

ＴＶをつけていると最近ガンガン耳に飛び込んでくるのが、アニメやゲームの音楽です。それもワイドショーやドキュメンタリーなどの、アニメとは全然関係ない番組などから流れてきます。まぁ最近は「エヴァンゲリオン」などは、話題の映画化などもあって「おや？」と思って見ると、本物だったりしますが（笑）。重油の流出事故や、動燃（動力炉・核燃料開発事業団の略らしい）再処理工場の爆発事故のときは、聞き慣れたＢＧＭがかかりまくりでしたね。さてこのＢＧＭ、美術の専門学校に行っていたときに友達が、「音楽って恐いよね」というので「なんで？」と聞いたところ、「街とか歩いていて、聞く気がなくても耳に入ってくるゲージュツじゃん」。なるほど。絵は好みなどもあってそのものを「見よう」と思わない限り、なかなか見れない（見てもらえない・真価を発揮できない）ものだけど、音楽は興味のないジャンルでもとりあえず聞きたくなるときとかありますからねぇ。時間芸術と空間芸術の差というヤツですか。映画などはその形態・性質などにより、時空間芸術と称されるようですが、たとえばビデオゲームが目指すものは、やはり時空間芸術なのでしょうか。一般誌などでＰＳの『ＦＦⅦ』が紹介されたときに、有名ゲームデザイナーの方が「ここまで映画を意識してくると、将来は総プレイ時間３時間、その最中にボタンを押すのが３回なんてゲームが出てくるかもしれませんね」なんて書いていましたが、はたして「有名」とか「大作」とかいわれてきたＲＰＧは、その方向に進むのでしょうか。確かにゲーム部分では表現しきれないもの（キャラクターの演技や場面の変化）をフォローするため、もしくは悪いケースだとおもしろくないゲーム部分をごまかすために（こういう動きは、確かにある）、いわゆるムービーと呼ばれる部分（今ではビジュアルシーンとはいわれないのかな）の進化は当然あるでしょうけど、やはり本質は「ゲーム」ですよね。作る側はもちろん、遊ぶ側の人間も、まどわされたりごまかされたりしないように、よい物を見極める「眼」を養いたいものですね。



林田篤プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。

最近はゲーム中に気分が高揚してくると、「ガオガイガー」の融合ＢＧＭが響くらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール
ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原のことだっておまかせなのです。

★かまやんは怒っています〜消費税アップ

今年も東京おもちゃショウに行って来ました。このショウではＴＶゲーム関連の扱いはあまり大きくなく、あくまでも「おもちゃ」が主役です。しかし「たまごっち」に代表されるように、遊びの流行はおもちゃがリードするケースが多く、業界全体の傾向やキャラクター等の人気を把握するには絶好の機会です。まあ、柳の下を狙うことが大好きな業界ですから、ポスト「たまごっち」を目指した商品がけっこう目につきました。

おもわず笑ってしまったのがＬＳＩゲームの復活でした。ＬＳＩゲームとは、ＴＶゲームが本格的に登場する前に流行った携帯型ゲーム機です。大きさは中型の電卓くらいで、単３電池２本か００６Ｐ（９Ｖ電池）で動作します。表示装置として液晶がなかった頃なので、発光ダイオードの点滅でゲーム内容を表示しています。「潜水艦ゲーム」が代表作で、レーダーを模した画面上の光の点滅とソナー音で見えない潜水艦を探し、撃沈するゲームでした。「ミニ・テトリス」や「たまごっち」等の小型携帯ゲームの大ヒットを見ての登場なのでしょうが、えらく時代が逆行しているような気がしました。でもこれを展示していたコーナーで、若い人たちがけっこう熱心にプレイしていたのを見て、ひょっとしたら売れるのかもしれないと思いました。だって物心ついたときにはすでにＴＶゲームがあった年代の人には、斬新に見えるかもしれませんものね。

■この原稿を書いている３月末は、大変な忙しさでした。そうです、消費税アップ寸前の「駆け込み需要」という現象で、比較的単価の高いパソコンは３月上旬から加速度的に販売台数が増えてきて、下旬でピークに達しました。３％から５％へとたった２％のアップですが、金額が大きくなればその差もバカになりません。例えば30万円のパソコンなら６千円も消費税をよけいに払うことになります。６千円あればＰＳソフトが１枚買えますものね。これが車とか家とかになれば差額は半端ではありません。高額商品や耐久消費財を扱っているところはどこも相当忙しかったようです。

同じ買い物をして、少しでも安く買えるのなら苦労もいとわないというのが人情ですし、それが税金となればなおさらです。でも、なんで税金で取られるとそんなに腹が立つのでしょうか。それは税金の使われ方に納得がいかないからでしょう。

かまやんはサラリーマンですから、税金は給料天引きで一銭もごまかしはききません。かちっと取られます。このコラムの原稿料のような雀の涙の金額でもしっかり源泉徴収されます。でも、これが社会のために有効に使われているのならば決して不満は出ないでしょう。住みよい日本を作るためにはどうしても消費税をもう少し上げなくてはならないというのなら、賛成です。しかし、現実はどうでしょうか。

政治家はバブル景気を助長し、地上げ屋さんたちと結託して儲けるだけ儲ける。官公庁は業者と癒着し、自分たちの天下りのために名ばかりの外部団体を作り、税金を湯水のように使う。悪徳業者は脱税でさらに稼ぐ。バブル崩壊後の尻ぬぐいをちゃんと税金を払っている国民に押しつける。国鉄等の国営企業の赤字の後始末も押しつける。無計画な公共事業の破綻による赤字も押しつける。それでいて税金が足りなくなったから消費税をアップする……。

数年前、用事があって東京都庁の近くに行ったときのことでした。時間が少し余ったのでバブルの象徴といわれる都庁の建物にまで足をのばしました。高価な建材を惜しげもなく使った都庁の前に立ったとき、心底腹が立ってきたのです。「誰がこんな建物作るために税金使っていいっていったんだ……」。磨きあげられた大理石の巨大な柱。寝る時間も惜しんで働いた稼ぎの中から納めた税金が、この柱１本分にもならないんだろうな、と思ったらくやしくて仕方ありませんでした。今回の消費税アップで、このときのことを鮮明に思い出しました。

それにしても、今回はあまりこの問題についての論議がないまま、なし崩しに税率アップが決まってしまいましたね。この点も不満でなりません。現在は野党と呼べる勢力がないとか、政府自体もうやむやの集合体のような感じですから仕方ないのかもしれません。まあ、詐欺師でも金さえあれば国会議員になれるという選挙制度からしておかしいのでしょうが……。

ですから、税金が上がる、公共料金が上がるというときには、みんなもっと真剣に内容を検討して、悪いときには悪いと怒らなくてはいけないと思うのです。最近は日本という国自体にそういったパワーが無くなってしまったような気がします。

■世紀末現象というのがあって、世紀の変わり目には現実を直視したがらない、懐古趣味に走るといった傾向が現れるそうです。ファッションやバイク・車のデザイン、音楽等にはすでに顕著にその傾向が見られます。今回のおもちゃショウや最近のゲームの新作にもその影響が出てきているのではないでしょうか。古いもののよさを見直す、というのであればいいのですが、新しい物を産み出すエネルギーが枯渇しはじめたのだとすると、ちょっと問題です。４月４日から東京ゲームショウ'97春が開催されますが、ここでは常識を打ち破るような新しいゲームが登場するでしょうか。次号では速報をお送りする予定です。

イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

カンパネルラ！　宮沢賢治はいいねぇ。さあ！　あの銀河に負けないような最高素晴らしい読者コーナーを作ってみないか？　え？　１人でやれ？　そんなぁ、みんなでやろうよ、みんなで。

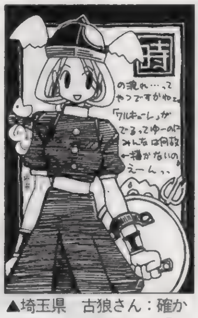
奴隷の PS Dorei no do

ＰＳの奴隷は暖かい日差しの中で「やってみたいことは？」と聞かれたら「昼寝」でなく「ゲーム」と答えてしまうＰＳ及びゲーム全般にメロメロで宇宙からの電波を感じそうな貴方にお送りするゲーム以外もＯＫな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなのでもＯＫです。雑誌に自分のハガキが載るのっていいっスよ。

やあ、ボクはミッドナイトＤＪ。今日も迷える子羊からの熱いハガキを紹介しよう！　「ボクはＰＳの奴隷。友だちには、略して「ＤＰＳど」って呼ばれています」う〜んそうかぁ。11ページもあるんだねぇ。毎号毎号ゲームの話題で盛り上がってるし。いいよねぇ。文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌最強！　貴方のハガキが命なのです！　もしもハガキが来なかったらなんて想像したりもしちゃいます。でも想像してもしょうがないから、まあいいかなぁなんても思っちゃったりして……ぷにゅ。ハガキください。

ゲームと共に迎える新学期 愛のある素晴らしいソフト

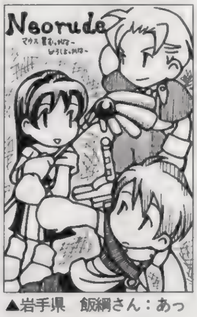
床部（床で寝る部活のこと）お薦めは「ＭＡＺＩＮ」。嘘　すまん。本当のお薦めはねぇ……以下次号。


▲埼玉県　古狼さん：確かに寂しいです。新しい「ワルキューレ」出ませんかね。

▲東京都　祥人さん：飼ってそうですよね。フンの掃除したりして。

▲栃木県　東沙都美さん：不敵な悪魔さん。仲間になっても良かったのに……。

▲千葉県　Ｓ・風雅さん：ＤＰＳどでは小さくファンコールならＯＫなのです。



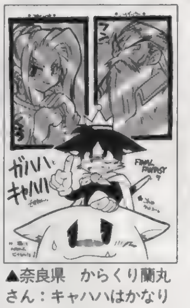
▲岩手県　飯綱さん：あっという間に発売されるような気がします。このゲーム。

▲福島県　くさかべゆかりさん：いいですよね(泣)。彼女の若さは元気ですし。

▲愛知県　北原健光さん：南条くんの明王……１番目指してる人が仏様（笑）。

▲東京都　閑音さとるさん：クイッてやってそうです。愛情表現なんでしょうか？

▲愛媛県　むにゃんさん：いませんねぇ。ヒゲオヤジに助けられてます。


▲奈良県　からくり蘭丸さん：キャハハはかなりイヤな女でした。

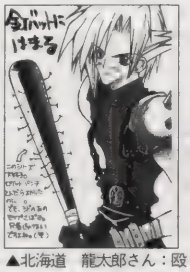
▲神奈川県　あたみさん：泣けますよね。確かに。いっそ……ＧＯです。

▲岐阜県　鈴木真子さん：かなり嬉しそうです。どうするんでしょうか？

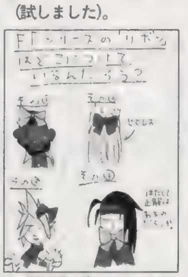
▲福岡県　芹沢軽太さん：川本真琴さん、確かに似てます。本当に。

▲山口県　パグ12匹さん：回数は多くてもアクセスが速くなればいいんですけど……。

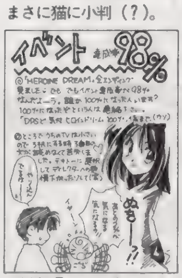
▲埼玉県　矢渡さん：立ち読み奴隷は目が疲れます（試しました）。


▲北海道　龍太郎さん：殴られたら痛そうなモノレベル高いです。

▲鹿児島県　じゃがポテトさん：お手上げなナナキ。まさに猫に小判（？）。


▲東京都　炭素分子さん：バレットさんはそれで結構です。トホホですが。

▲岩手県　飯綱さん：アイテムなんかの隠れ要素多いですしね。



▲滋賀県　ごちうりさん：「ドラキュラＸ」もそんな感じです。

「ゲーム業界の未来ってどんなだと思いますか？　私は将来、ゲーム制作の仕事につきたいと思っているんですけど、親は「そんな夢みたいなこと」とマジメに相手にしてくれません。「夢」じゃないですよねぇ？：佐賀県　奈久マウンテンさん：

正直なところ未来が明るいかどうかは……ゲーム業界にいる私たちでもいまいち分かりません(笑)。現在はＰＳが売れてて、ソフトもたくさん発売されてますけど、将来(少なくとも２年後とか）どうなるかなんて予想もつきません。だってＰＳ発売当時は『ＦＦ』も『ドラクエ』もＰＳに来るなんて誰も予想出来なかったんですから。ただ、ＴＶゲームというメディアは今後、すたれることはないでしょう。高度なＣＧを駆使したヴァーチャルな世界は刺激を求めるユーザーの欲求を満たそうと、ガンガン進化していくハズです。ＳＦ小説やマンガ（お薦めマンガは156Ｐノド部分をどうぞ）によくある感じに。そのためタダでさえ、企業としてきちんと一般にも認められるようになってきたゲーム会社のステータスは、今後、上がることはあっても下がることはないでしょう。まあ、実際ゲーム業界で仕事をするということは御両親の言う「夢」ではないと思います。が、現在のＴＶ局や新聞社のように、有名メーカーに就職するには狭き門（今だってかなり競争率は高いと思われますが）を通らなければいけなくなるかもしれません。今は、ガンバッて自分に合った技能を着実に伸ばすのが得策でしょう。才能は、大抵、自分で見つけないと人には気づいてもらえないモノです。まずは自分が何をしたいのか、何が出来るのかを見極めるのが良いと思います。

「けっこ一前、友だちにＳＦＣ版『タクティクスオウガ』のメインＣＧデザインはオレの兄上じゃと言っても信じてもらえませんでした。ホントなのにぃ〜（今は『ＦＦＴ』を作ってます。でもやっぱり信じてもらえませ〜ん)」山形県　タクティクスさん：

そういうのって、あまり信じてもらえませんよね。ホントなのにぃ〜って感じで。ただ、あまりイバると「ヤナ奴」とか「スネ夫」とか言われちゃうので注意しましょう(笑)。

「良いゲームってどこで判断すればいいんでしょう？」東京都　キョウマロさん：

これは……ゲーム好きの究極の命題ですねぇ。一番確かなのは、「自分が過去最高に楽しかったソフトと、似た部分をたくさん持っていそうだ」。それが良いゲームの一番の判断基準かも知れません。「楽しい部分」はその人によって全く違いますからね。自分で見つけるしかないかもです。

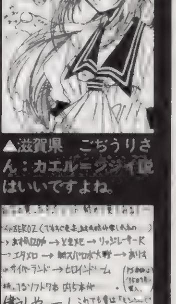
ﾜﾎﾞｺﾝ0点な人

ＦＸ購入記念号（仮）

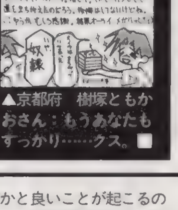
今回は、体調がボロボロなので分もボロボロ。文：[illegible]（ほ）

ＦＸボードが[illegible]安かったので買いました。が、うちのパソコンではダメなようです。っていうかぁ、接続が面倒というか。本体とテレビが離れてもし、スロットに余裕なんかないし。最近やたら評判の高い『[illegible]』でもやろうと思ってたんですが。ボードを買ったときに、「一緒に『[illegible]』を買う」→「[illegible]」→「なんとなく悔しいのでＦＸを買ってしまう」という近未来が一瞬脳裏に浮かんだのですが、なんかそのとおりになりそうです。そうなったらそうなったでいいや。取りあえず風邪ひいてボロボロなので今はどうでもいいです。２、３日後にはおそらくＦＸ買ってるんじゃないでしょうか。そうでなければ、買おうと思ってたこと自体スッカリ忘れているでしょう。２つに１つ。後者である可能性が高いな。それにしてもＦＸボード、ソフト１本分よりも安いっていったいどういうことでしょう（¥3,980円）。なんか、メディアワークスの人間だけでも、７人は買ってると思うぞ。ここにきて一気にＦＸ普及率アップか？　でも実際に使っている人間は１人もいないとみた。どうだ？
（１行余っちゃった）

▲新潟県　りるひなさん：自分専用の思い[illegible]ありますよね、絶対。



▲滋賀県　ごちうりさん：カエル＝ツジイ説はいいですよね。



▲京都府　樹塚ともかおさん：もうあなたもすっかり……クス。■

ーに関し、私のイチ押しギャルの紹介を含めて勝手気ままにレビューします。とはいえあくまでも主観なので信用しないように。まずは「ヒロインドリーム」ですが、う～ん95点かな。最大の欠点はセリフにテキストがないことなんだけど、声優さんの素晴らしい演技に免じて良しとする。加えてストーリーの良さが際だってます。後半怒涛のごとく起こるドラマティックなイベントや、たらい回しにされたインタビューテープや静のオルゴールといった泣かせる演出など、私の心の中では今でもギャルゲーナンバーーです。イチ押しギャルはもちろん姫ちゃんこと神楽姫子。続編では育成キャラを５人から選べるようになるだけでＯＫと思ってたんだけど、どうやらキャラ総入れ替えみたいね。それはそれで期待できるけど。次はやはり『トゥルー・ラブストーリー』。とか思ったら文字量が尽きたので次ページへ続く。

オレ、ＦＸボードでけっこう「[illegible]」やった。ゲーム中の絵はヘボだけど、確かになかなかだ。ねぇ←¥と円が２つあるよ。（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？　でもハガキは送って欲しいです！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

榎本加奈子を泣かしてみたいです。オラオラって。かなり生意気そうだから。ってオレは誰？（魔）

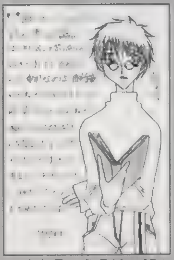
読者アンケート読んでいたら、43号の私の可梨奈のネームは「ひとりよがりでみっともない」という指摘がありました。改めて読んでみれば、本当にみっともなくてかなり後悔しています。他にもいろいろあって、ここを読んでいる人は結構いるってことを痛感した次第です。前号でも謝ったけど、ここでもう一回お詫びします。読者ならびに関係者のみなさま、申し訳ありませんでした。しかし人間恥をかいたただけ大人になれるってもんで、おかげですっかり割り切れるようになりました。石田先生は元より、アンソロジーで書かれているすべての可梨奈。あの可梨奈もこの可梨奈も、みんな同じ可梨奈なんだ。そうか、いろんな可梨奈がいてもいいんだ。バリバリ（空が割れる音）。ファミリーソフトにありがとう。すべての可梨奈におめでとう。というわけで、唐突ですが勝手にレビューコーナーその2：今回は、私が遊んだギャルゲ

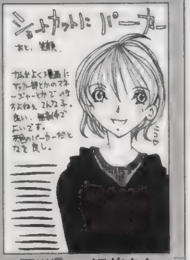
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

ついにN64買ったです。今は『パワプロ４』のサクセスモードで選手育成の毎日です。周囲から「育成モノなら何でもOKなんだろ」などとツッコまれるです。反撃不可です。（中）

最近ちょっと「やられた！」と思ったことをひとつ。とある仕事で『センチメンタルグラフティ』の画面写真を並べてたら、そこにさとちーがやってきてひと言。「バオウさんは松岡千恵でしょ？」……ビンゴ。しかしオレはこのソフトの話題を誰にも振ったことないのに、なぜ好みがわかったんだろ？　やっぱカッコいい系のコに弱いのを見切られてるんでしょうなぁ。

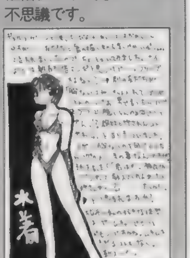
話は変わるけど、「ときメモ」の映画、キャストとか決まったようで。榎本加奈子（たぶんヒロイン）、矢田亜希子、山口沙弥香の３人を中心にして話が進むらしいね。詩織の扱いは小さいかも。まあ、「That'sカンニング」や「友子の場合」と同じシリーズだけに、人気タレントやアーティストの知名度で売っていくという、予想通りの結果だね。音楽担当・広瀬香美ってのも狙ってるよな。なんかゲームのキャラは藤崎詩織以外出るか不明だし、これじゃファンがついてくるか疑問だな。でも、こんなハテナだらけの映画で唯一個人的に注目してるのは、矢田亜希子。彼女はオレが好きな「ピピンC」のCMに出てたコなんスよ～。これで少しは楽しみができたって感じ（笑）。


▲岐阜県　里見総一郎さん：実際にいたらかなりあやしいでしょう。

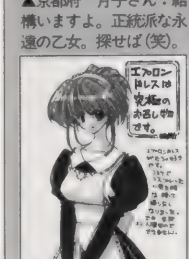


▲石川県　バラ族さん：性格よさげに見えるのが不思議です。

▲京都府　月子さん：結構いますよ。正統派な永遠の乙女。探せば（笑）。



▲兵庫県　中谷奈緒子さん：パットのあるなしで怒っても……ねぇ。


▲秋田県　市藤にたかさん：たいてい出来ません。日本は平和です。

▲神奈川県　桐生雅士さん：色っぽいですねぇ。しかもシミーズ（ポッ）。

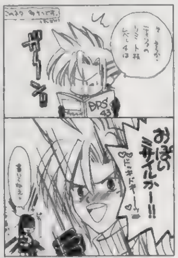
▲宮崎県　風水りあさん：「ロマサガ」いいですねぇ。出ないですかね。

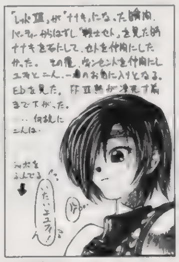
▲京都府　つくば山さん：慣れればいけますよ。ガンバッテ下さい。

▲千葉県　オーラちからさん：世の中イロイロな人がいるから楽しいです。

▲埼玉県　中蛇雀さん：人……なんでしょうか？　変ですよね。かなり。

▲埼玉県　くるぶしさん：ちょっと延びてます。なんか大変らしいです。


▲新潟県　千晴さん：かなり書いてませんね。だったら良かった？


▲北海道　ベンジャミンさん：そんな貴方に「ワイルドアームズ」（笑）。

▲東京都　アウーさん：「シヴィザード」好きな人にはたまりません。

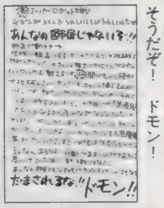
▲北海道　乃亜さん：かなりスゴイバグです？　奥が深いです。

▲東京都　成瀬祥雄さん：良くなって登場することでしょう？

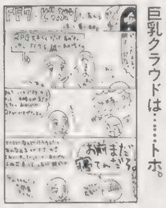
▲東京都　卯月渉さん：新キャラはいないんでしょうかねぇ？　本当に。

▲東京都　ＭＥＬＴＥさん：イロイロ面倒なモノ付けてますからね。

◀神奈川県　あぢあの華さん：「自由会話」がさらに耽美。



◀神奈川県　ヨルヨルさん：そうだぞ！　ドモン！



◀神奈川県　おれんちさん：巨乳クラウドは……トホ。

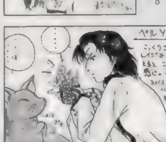
◀東京都　谷川蛍雪さん：猫拾うのランダムですし。

◀埼玉県　くるぶしさん：ビーム撃てば智将もOKです。

◀群馬県　いずみ17さん：いじくりますね。ゆひは。

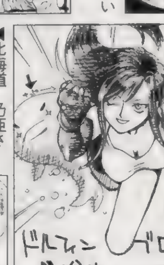
◀鹿児島県　じゃがポテトさん：ヤだけどカッコイイ2人。

◀福島県　くさかべゆかりさん：ワガママだけど……ね。



◀北海道　乃亜さん：静かに手品見せてそうですよね。

▶神奈川県　ちゃたろうさん：可哀想です。ムギュ。



◀北海道　香月りんさん：髪の毛が似てますし。妙に。クリッパー？

◀東京都　卯月渉さん：SFCにもイイモノ多いですよね。今更プレイ○です。

まんが／風上旬（泣ける展開でステキです。微笑ましい貴方のために、燃える男のファイト一発。すてきな先生）

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターに必要なのが人柄というのは分かりましたが（笑）実務的に必要な技能はないんでしょうか？」神奈川県　マルキチさん：DPSはデータ入稿なので、ワープロ（パソコン）が使えないとツライです。まあ、ライターになってから覚えるって手もありますが……。

ゲームライター講座

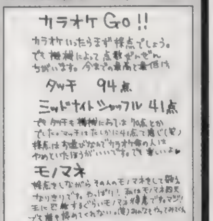
「ゲームライターさん達の休日（ありますよね？）の過ごし方を教えて下さい。」有給とかあったりしますか？それとも休日もゲーム三昧ですか？

◀千葉県　まつけんさん：フリーなので有給はナシ。仕事がなければお休みです。ゲームしてます。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！

「カラオケGO」なかなか大募集中です。



▲高知県　キューティーさん：あの機械変ですよね。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ついに「あすか120%エクセレント」のマスター版サンプルロムが編集部に到着。早速、（平）といろいろ試してみましたんで、ちょっと一言。大体は今回の記事を読んでもらえればわかるとは思うのですが、時間が無くて、細かい変更点については現状では把握できていません。技のつながり具合とか変わってそうなんですけどね。心なしかキャラの動きがスムースになっているようですが。キャラ自体の強弱や実戦的な技、連続技とかの情報は今後の記事に期待して下さい。　虎美の謎の中段が実戦向きに改良されたのが一番嬉しい（ち）

まんが：宮須弥（どんどん深みにハマってます　天国？）

ランキング発表

490:矢渡
455:祥人
430:TERA
425:ごぢうり
415:雨宮五月
380:由貴恵
350:田中将司
330:りるひな
325:多奈竜
295:湖山たみ
290:貞雅
285:まいまい
250:288
250:のぶすけ
240:椎名奈々
235:小泉英夫
230:烏
225:ちゃたろう
220:一郎あきら
220:児玉啓太
220:唯津美影
205:安倍茂樹

●200:TOMY、195:いずみ17、●185:蒼月、●180:鈴城芹、●175:ジョリ谷ピンタ、DDT、成頼祥雄、乃亜、●170:伊藤深海、砂之介、幻夕貴、まみこ、●165:佳月ひろ、木村吉伸、●160:ベンジャミン、●155:青い優、おさP、ゆきの、●150:tke、torico、●145:けどこの、寿花丸、炭素分子、ヘル、カオス、桃亀イリヒ、●140:市藤にたか、伊藤勇太、うに、覚智也、苦紗美丸、●135:オーラちから、毛の霊、清和日和子、月子、はせぶー、バラ族、●130:うどうジン江、柏田秀紀、ズバットPS、にゃんにゃんとやら、風水りあ、よしかづ、●125:稲村かほる、貴沙羅ゆう、●120:小栗徹也初号機、此土、艶山車、長井みちる、猫田・W、眠るカバ、●115:植田智博、近江せにょ、GRU、谷川蛍雪、●110:秋本一樹、Ke太郎、つくば山、中村由花子、宮本順、●105:あゆむ、高丸じえ

★ハガキ大募集中ですぅ★

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは4月18日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下、たどり着いた秘密の場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システム＝キューだった。ローディンの村を滅ぼした騎士団に追われることを覚悟しながら、ボクら3人（2人と？）はさらなる旅に向かうことに。

「まず、この塔の周りにいるハインツ赤騎士団はどうされますか？　顔を見られたとはいえ、彼らを全滅させてしまえば、ご主人様が狙われることもなくなりますが……」

「ハインツの騎士団？　中つ平原三大国のひとつじゃないか！」

キューは顔色ひとつ変えずに続ける。

「ハインツ大公国：規模56、武力75、魔力34……現在のこの星では中の上の勢力でしょうか？」

「…ローディンはどうしたい？　肉親や仲間を殺されたのはキミだ。上にいる騎士団ひとつ潰すぐらいなら、ボクの力でどうにかなると思うけど」

ローディンはうつむいたまま答えない。

「キュー、この森にかかった魔法の使えない呪いって解除できるんだよね？」

「はい。そもそも、この魔法障壁は、私を使いこなせるだけの力のある者を識別する、装置しでしたから」

ということはボクの力はフルパワーで解放可能だ。

「ご主人様が戦うというのであれば、私も戦力になれるかと」

キューは瞬時に自分の身体を剣に変えた。

「この剣の時の私の名前は、レガスロゼアと申します」

「レガスロゼア……精霊の剣…」

「私を帯刀した場合、ご主人様は現時点で同時に8つの召喚呪文、3つの時間呪文が使用可能になるはずです」

愛媛県　ほんらいならばさん！

◀大阪府　菅原知春さん：伝説の剣化です。まだ続きます。

ハードの神様の犬Σ

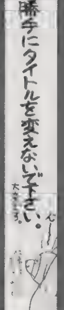
近頃、ゲームを遊び終えると無性に虚しくなる。こういう仕事しているくらいですから、好きなゲームに熱中していた最中は幸せなんですが、遊び終わった瞬間に「無駄な時間を過ごしてしまった」と後悔してしまう。むむっ……。テレビやビデオを観たりパソコンいじったりはそんな気分にならないのに……。ま、ゲームなんてそんなもんか。（犬）

ちゃお〜！　ハードのお仕事が一段落してホッとしている犬でござーます。ここ数カ月、ハードばかりいじっていてAND、OR、NOT……などという論理ゲートで頭がパンパンでしたが、ようやくそんな状態から脱出しました！　でもね、それにしたって、ここ数号のコラムの内容はマズかったですね。前回はルーリちゃんで突っ走るし、ハードキチの内容は難しすぎるしで散々。そんなワケで、今回から少し内容のレベルを変えて身近な話題で攻めていくことにしました。ま、そーいうことなんで、よろしく。タイトルにもさりげなくリニューアルしているハズ（なかったら（魔）が抹消したということで）。

★楽しいゲームライフ……そのために！　映像へのこだわり★

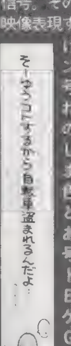
PS通信講座で（ち）がこんなことやってましたが、決してマネちんじゃ〜ありません。まがりなりにもハードの神様の犬Σですから、それなりに専門的な観点でコト細かく攻めていきます。はい。

で、ゲームの映像なわけですが、みなさんはどんな環境で楽しんでいますか？　たぶん、いちばん多いと思われる環境は、20インチ台のテレビにビデオ端子接続でゲームを楽しんでいるパターンでしょう（もちろん、そうじゃない方も多いでしょうが）。とくにPSの場合は、本体がRCAのビデオ出力端子装備で、PS購入時のセット内容はビデオケーブル同梱というかたちですから、おのずとビデオでつなげて遊ぶのが自然というもんです。まぁ、画質にこだわらない人はこれで十分でしょうが、ここから先は、少しでもキレイな画質（映像）でゲームを楽しみたいという人だけ読んでください。では、まずビデオ信号の仕組みから説明しましょう。



ビデオ信号。正確な名称はコンポジット・ビデオ信号。その正体は、ひとつの信号線に明るさだけで映像表現するための輝度信号（Y）と、映像に色をつけるための色信号（C）、ブラウン管への表示タイミングや映像のデジタル処理をするのに必要な同期信号（C・SYNC）がミックスされたものなんですねぇ。なんだかゴチャゴチャでが、はやい話が1本の線に映像情報すべてを混合してあるってことです。しかし、画質という面ではハッキリ言って良くありません。ブー、×です。それはナゼか？　というと、色にじみがひどい、ドットクロールやクロスカラーといった「ありもしない映像信号が現れる」症状があるからで、これはゲーム機から出力される原色信号（RGB、つまり光の3原色）をダウンコンバートしてビデオ信号に変換し、テレビの中で再びRGBへ戻すために起こる劣化現象が原因です。つまり、ゲーム機におけるビデオ信号は、ゲーム機の中でRGB→ビデオ信号となってから、テレビへ接続されてビデオ信号→RGBに戻すという、長い道のりが仇となってるワケだ。

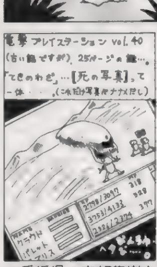
と、今回はビデオ信号の解説で終わっちゃいます。コト細かに解説するって文字くうなぁ。つづく（犬）



◀埼玉県　TERAさん：永遠のアイドルなのです。

◀神奈川県　まつーらたけるさん：もしもヨーヨーだったら……。

◀三重県　K-KI-O-さん：突き抜けたおバカさんな感じです。



▲愛媛県　安部茂樹さん：色校の時まで死の宣告だったそうです。

▲福岡県　蒼月さん：バレットさんウキウキです。いいなぁ（笑）。

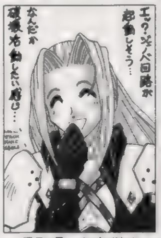
▲群馬県　立花ありなさん：ミニ4駆も人気ありますし。

▲神奈川県　文月蒼菜さん：実写映画だとどうなるんでしょうねぇ

▲福井県　ねこひめさん：ぷよぷよしてるんでしょう。

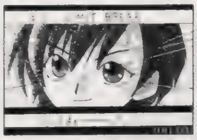
▲鹿児島県　うにうじさん：マテリアと同じ瞳を持つ少女。トホ。

▲広島県　苦紗美丸さん：床で寝る部活、略して床部。どっちが上？

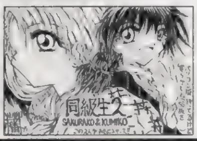


▲長野県　灯矢敬さん：コギャル言葉が似合うとかなり怖いです。

◀北海道　古川緋色さん：どこ見てるんでしょう？……普通見ますよね。



◀愛媛県　むにゃんさん：ドカーンと一発いきます。ベキベキ。



◀京都府　幡たけひろさん：PS版も絵キレイで……発売延期ですが。

▲沖縄県　ke太郎さん：ウズがやった方が早いのです。

今はこれだと思うのです

見ましたか？　えっ、なにがって日テレの「とんねるずの生ダラ」ですよ。この番組で企画が進んでいた、あの木梨憲武がデザイン(!?)をしたキャラクターが、今度カプコンから発売される『マーブルヒーローズVSストリートファイター』に登場するってヤツ。その企画もさることながら、TVで初お目見えというスクープには驚かされました。で、内容は、前作の『XMENvsストファイ』のシステムを継承しつつ、何やらハデな演出がされていました。チラッとさくらが映ったので、『ストファイ』の方も新キャラが登場するみたいです。……と、ここまではちょっとした紹介ですが、オイラが一番驚いたのは、木梨がパッと描いたお世辞にもうまいとは言えない(というか、ゲームにするには等身があまりにも他のキャラと異なっている)キャラを、ちゃんと中割りを描いて違和感なく動かしているカプコンの技術力、職人芸に感動しました。さすが、2D格闘ACTを作らせたら、他のメーカーよりも頭1つ、2つ……いや話にならないくらいレベルの高いモノを作るだけあります。……つづく。（さ）

ひ続編を　でも、カラオケモードは外さないで下さい。なんせあれが本体ですから。そうそう、ガオの4月号増刊でキャラデザインの森山先生自らコミックを描き下ろしてます。ファンなら絶対チェックしておきたい逸品です。もし点をつけるなら、続編への期待も含めて90点といったところですか　出るといいなぁ、続編

最後の題材は実際にレビューを行った「DOKI-DOKIフリティリーグ」レビューでは55点つけてしまいましたが、私はちゃんと買いました。やはり何だかんだ言ってもその筋の人の心をくすぐるようで限定版は飛ぶように売れてました。発売日の夕方にソフ　ップへいったら、すでにソフ　ップ特典のバッジはなくなってたくらいでしたから。他にも「クイーンスロード」とか「宝魔ハンターライムWITHペイントメーカー」とかも買っているんですが、時間がなくてまだ封も切ってません（涙）　（ほ）

ならゲームしないってのは（笑）？　なし？　オレゲーム終わると「あ〜楽しかった」としか思わんが。（魔）

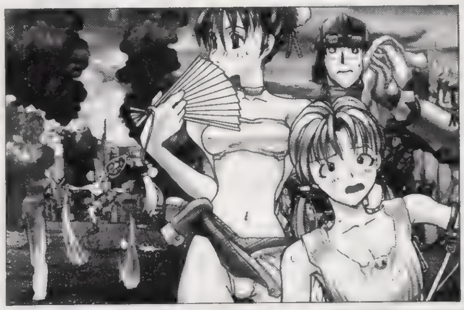
喜麻呂は1度遊んでみないといけません。やりたいです（魔）

新宿西口で「トゥルー・ラブ」のポスドリを発見したので1人でトライしました。なんか秋葉原ではあれほど出なかったのぞみが入れ食い状態で、あっという間に本懐を遂げてしまいまいした。（う）さんもなんか綾音の等身大を手に入れたようです。ついでに私も全種揃いました。ふう。あれほど燃えてたのに、目的を達成した途端に空しくなってしまいました。でも、まぁ、よし。うん。それだけだ。でもまた新作が出ればきっとやるでしょう。もう最近完全にダメな奴です。大丈夫なのか？　オレ。（ほ）

私、小学4年生の時に隣町のスーパーに夜中忍び込んで盗みを働いたことがあります。一緒のグループに好きな男の子がいて、その子の行くところならどこでも付いて行ってたもんで。隣のビルから屋上ぞいに渡るとカンタンに中に入れちゃいました。その日の収穫は……チョコボール20箱と、電池と変なルービックキューブ(偽)。ファミコンソフトとか高いモノはガラスケースの中で手が出せなかったんです（笑）。次の日私たちはかなりドキドキしてましたが、誰も気づかなかったみたいです。
埼玉県　ナリフリさん：

（前のページからの続き）さて「トゥルー・ラブ」ですが、ゲームとしては「ヒロイン」に半歩及ばないとしても、やっぱ100点ですかな。なぜなら、のぞみの存在だけで＋800万点なので、他の要素でいくら減点しても－100点を切ることはないからです。ま、問題点はたくさんあると思うけど。まずは四季によってデート内容が違うのはいいけど、同じ季節だと何回デートしても内容が同じというところ。この辺は次回作では是非何とかして欲しいですね。あと、下校シーンは、リアルタイムの方が緊迫感があって良かったと思う。会話のバリエーションももっと増やして欲しいかな。まぁ続編も進行中らしいので期待大です。お次の題材は、私にとって避けては通れぬ「ありすインサイバーランド」。これほど純粋で他に何もないギャルゲーは珍しいと思うんだけど、評判の方はいまいちパッとしませんでしたね。個人的には大好きなんでぜ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！
（魔）●うぉ？ なぜはみでてる？

手軽に参加したい人が読む所

HP	―	全数値を足して25になるようにする
つよさ	―	
かしこさ	―	
すばやさ	―	
こううん	―	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト31は大陸最西部ガーネルフロックと呼ばれる大峡谷にある街でのお尋ね者退治です。大陸最西部はまだまだ最終到達点が見えない暗黒の大地。当然、治安も悪く、街単位の保安も1人のお尋ね者のせいで、あっさり崩れたりします。１週間前から大峡谷３番目の街ホーラッドからの連絡が途絶えました。連絡の途絶えた原因を探り、報告して下さい。お尋ね者「百の腕、マーロフス・マティス」とその配下サンドウルフのメンバーが関与しているものと思われます。要注意です。選択は3つ。①シリンダー式爆裂砲。②障壁呪符。③アンク（魔法の触媒として使用可）。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されてしまうので、注意が必要です。

締め切りは次号（46号）発売日の4月25日（消印有効）。あて先は「DPSど31」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の48号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第46号　4月25日発売号（第43号発表＋第49号分募集）
第47号　5月30日発売号（第44号発表＋第50号分募集）
第49号　6月13日発売号（第45号発表＋第51号分募集）

今回のあて先は「DPSど31」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：守霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは42号募集分の発表

▲北海道　古川緋色さん：彼ら……歯磨いてるんでしょうかね？

▲北海道　鈴成芹さん：もう少しオマケがあっても良かったような…ソフトです。

まんが／岡山県　宇野宙子（笑・トに……なんて読むんでしょうかねぇ？）・イラスト／C次郎

▲長野県　湖山たみさん：あってもよかったんですけどね　マッシュ技

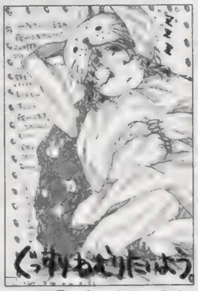
▲山形県　睡蓮さん：楽しいですよ。娘育て。ムチャできますし。

◀大阪府　楚川ゆうさん：でもかなり古いハガキも載ってます。バランス重視です。

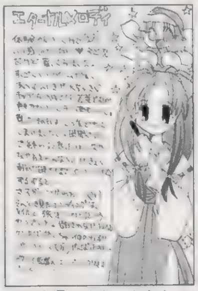
▲埼玉県　烏さん：いいゲームですよね。もっと盛り上がってもいい気が……。

▲北海道　乃亜さん：セリフ、ちゃんと訳せるんでしょうか？　評価楽しみです。

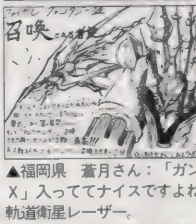
◀大阪府　メモンガーさん：ウワサだと3DSTGが…確認されてからにしましょう。



▲埼玉県　うにさん：やることありますよね。でも働くようになるとさらに……。

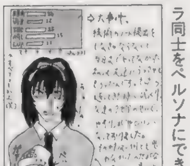


▲栃木県　めもるんさん：DPSのバックナンバーがお役に立ちます。



▲福岡県　蒼月さん：「ガンダムX」入っててナイスですよね。高軌道衛星レーザー。

▶大阪府　KENさん：日本刀持ってるし…ってあれは長すぎです。



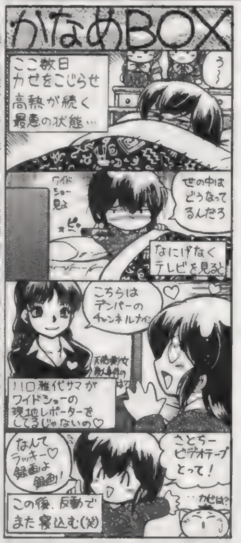
◀島根県　うどうジン江さん：キャラ同士をペルソナにできたら……。

◀福井県　ねこひめさん：帝劇じゃないです（笑）。彼女、生意気そう。

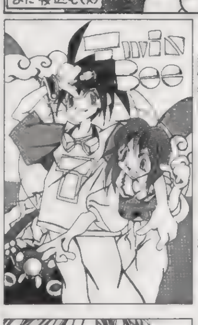
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は２１０以上、２２５文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回は小さな窃盗団のお話。ガラスケース割ってたら……補導されてたかも。捕まってないとはいえ……犯罪はリスク大きいからやめといた方がいいです。スリルありすぎ。

奴隷の友 Dorenodo

ついにHR－X7を購入。これほんとに画質良いよなぁといろんなビデオを見かえしちゃいました。GCRTの具合も良いし、これでエアチェックもバッチリ。「ガオガイガー」もSテープ標準でGOだ。でも今月の給料、もうチビットしか残ってない。トホホ。でX7ですが、操作性はちょっと……。三菱系に慣れているってのを差し引いても、ちょっと悪いです。長時間テープに完全対応はしていないし、リモコンの裏側で予約するのは面倒だし。まぁ、画質に金払ったんだからいいのですが。「ナデシコ」あの無茶な最終回は酷いよなぁの（ち）



まんが 白鳥かなめ（元々そんな身体弱くないんですから まったく）



◀宮城県　忍丸さん：どうしたんでしょう？　新情報は……まだでしょうか？

◀埼玉県　toricoさん：彼は花粉症じゃないですよね？　ガンバッテください。

◀東京都　炭素分子さん：注意しようもないですよ。タークスじゃ（笑）。

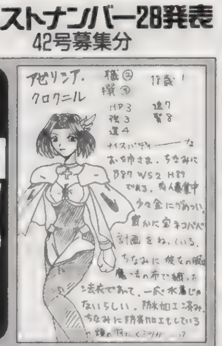
▲宮城県　TAKEさん：奥が深くなってくれるといいですね。

Nights of Knights

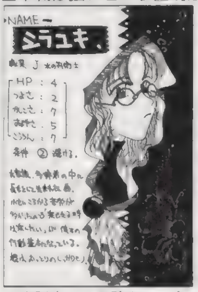
クエストナンバー28発表
42号募集分

今回のクエスト28は燃え盛る島ランゴバルトの調査と帰還でした。南の魔の聖地ランゴバルトは30年前の「大破壊」で聖地としてのバランスが崩れ、炎の島と化していました。冒険者一行を迎えたのは炎の魔神イーファーン。正面からの戦いはよほどのことでないとツライ（水属性の術士だと結構いけます）だけに、選択がかなり重要になったようです。MVPは補正値の高い②番の職業のキャラでした。基本職は強いという証明が出来て良かったです。

MVP



▲北海道　有澤翔さん：①、②の基本職業は実はあらゆる属性に対応できます（ツボにはまった専門職ほど強くはないですが）。今回のMVPはまあ、予想通りで良かったです。だっていっつもこっちが考えてもいない職業がMVP取っちゃうものだから。防炎加工の服って重そうですよね。あ、ひょっとして、かの有名な水の羽衣？……違いますね（笑）。



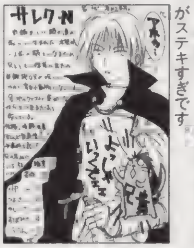
▲大阪府　MS鴉さん：楽できるときは楽しておくのは当然です。

▲青森県　児玉啓太さん：看板娘というよりも指名ナンバー1ですね。

◀広島県　苦紗美丸さん：地底探検ドリル車ヌイグルミが見たいです。

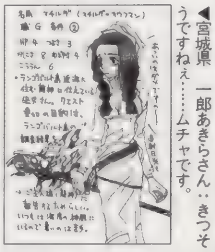
◀岩手県　どらさん：幸運に頼ると痛い目みます。

◀北海道　鈴城芹さん：7歳だけど師団長。少し怖いです。



◀広島県　ひさほさん：変な小動物がステキすぎです。

◀大阪府　櫻井響さん：猫好きでこのコスプレ。気合い入ってます。

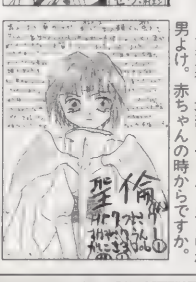


◀宮城県　一郎あきらさん：きつそうですねぇ……ムチャです。

◀三重県　成龍さん：全身鎧は重いですから。タダでさえ暑いです。

◀広島県　茂合さん：かわいい動物にも弱くないんですね。弱点なし？

◀大阪府　ATさん：大きな手と爪がカッコイイです。



◀東京都　塩部まやさん：虫よけが男よけ。赤ちゃんの時からですか。

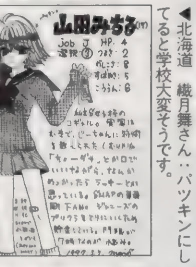
◀兵庫県　紋次知さん：小さな頃からの修行は欠かせません。

◀徳島県　火吏那さん：すいません。今回もつらかったです……。トホ。

◀福岡県　帆波円舞さん：名前が元首相でいや～んな感じです。

◀福岡県　璃吉さん：かなり迷惑な娘さんなのですね。

◀長崎県　高野亮さん：嫌われないんでしょうかねぇ……謎です。

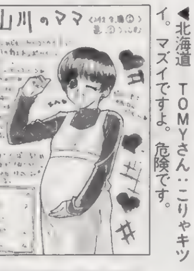


◀北海道　織月舞さん：パツキンにしてると学校大変そうです。

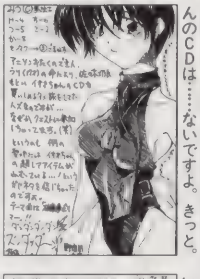
◀新潟県　りるひなさん：ハガキ裏の設定もみんなに見せたいです。

◀神奈川県　KIICHANさん：若くても強いモノは強いんです。

◀愛知県　花音るうあさん：元ハデ系なお姉さんですね。いまはすっかり？

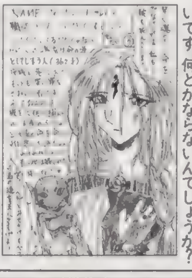


◀北海道　TOMYさん：こりゃキツイ。マズイですよ。危険です。

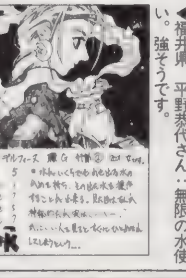


◀岡山県　のぶすけさん：イサオちゃんのCDは……ないですよ。きっと。

◀千葉県　秘色さん：追試みたいなモノ？　怖いんですかねぇ？



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：悲しいです。何とかならないんでしょうか？



◀福井県　平野恭代さん：無限の水使い。強そうです。

「ライトニングブリゲイド」（作：永福一成）。これほど良くできたコレ系のマンガは見たこと無いです。近未来、ゲーセンには全国ネットのヴァーチャルバトルシステムがあって小学生が主人公で……というまあ、よくある感じの設定で始まるんだけど……展開と結末がステキすぎ。ここまで見事なのはマンガはおろか、小説でも無かったんじゃないだろうか？　「ノーライフキング」でデキてなかったテーマがちゃんと形になってるし。子供の方が大人よりもちゃんと未来を見ているのは確かでしょ。掲載していたヤングマガジン増刊の海賊版がなくなっちゃったんで一時期ドキドキしましたがちゃんと終わってます。どっか映画化して。読むベシ。（魔）

奴隷の友 Dorenodo

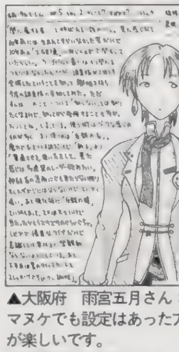
3月末にアスキーから発売されたSFCのRPG「ダークロウ」は「ダークロード」「ウィザップ」の流れを完全に踏襲したステキなクソゲー。オレと（平）は超マッハでハマリです（笑・（う）はお金が無くて買えないなんて言ってます）。年度末見切り発売くさかったので大して期待してなかっただけになおさらです。シナリオは少なそうだけど、久々の「ロマサガ1」の匂いを（客観的に見ると「1」よりもクソ）大満喫してます。資料ないのもポイント高いです。「ドラキュラX」200%になったし。次はコレ。（黒）

それほどのモノなのか？ キミの中のＳＳキライ度は……。なぜだ？ いい加減ウキウキエンジョイしたらどうだ？ ハードは持ってるんだし。（魔）

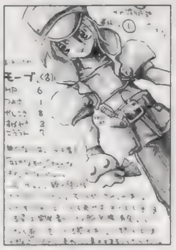
最近、大好きだった人たちが続々とあっちの世界に旅立っています。だんだんあっちの世界に惹かれていく自分と、ほんのわずかばかりの意地が激しくぶつかり合い、日々眠れぬ夜を過ごしています。この前なんかあまりに深く考えすぎて、何もできない自分にだんだん腹が立ってきて、思わず悔し涙を流してしまいました。『リミテッドといってもスーチーパイじゃないよ』は基盤で買えばいいとして、問題は『Ｅの次』です。そうこられると戻ってくる確率はかなり低い。ああ、ワケの分からん文章でスマン！ （ほ）

特選！ お薦めマンガ２：好評らしいので続いてるのがこのコーナー。オレのお薦めなマンガ、今回はエロでもバイオレンスでも持ってこぉ～い青年誌編。まずは最近楽しみなヤングマガジン。「代紋２」「スタア学園」「頭文字Ｄ」「湾岸」。他のマンガも大抵読んでるし。特に「代紋２」はそろそろ単行本まとめ買いか。スピリッツは「ギャラリーフェイク」「Ｄ－ＡＳＨ」「ピンポン」。特に「ピンポン」はたまに泣けそうになるので注意です。その他もいけてますし。モーニングも凄すぎてメロメロです。「蒼天航路」「ヨリ」「ショムニ」「ＯＬ進化論」「オフィス北極星」「この女に賭けろ」……多すぎ。ヤングサンデーは「のぞき屋」「青春くん」「太郎」「デカスロン」。ビジネスジャンプは「オークションハウス」「甘い生活」「ＹＡＭＡＺＡＫＩ」。スペリオールは「あずみ」「味いちもんめ」「夢かもしんない」。はぁ……青年誌多いわ。その他にもミスターマガジンとかヤングアニマルとかアフタヌーンとかスーパージャンプとかありますがキリが無くなりそうなので、次回以降は作品毎にお薦めしていこうっと。でと、１５２Ｐにあったサイバーパンクでヴァーチャルなお薦めマンガと言えば、講談社から出ている

▲滋賀県　チハヤさん：いくら熱いのか平気でも……キツイような気がします。


▲大阪府　雨宮五月さん：マヌケでも設定はあった方が楽しいです。

▲群馬県　おぼがたしのさん：腰の布の感じがかなりステキです。

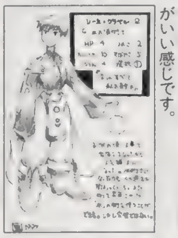

◀東京都　谷川蛍雪さん：さみしいと思うのは大切なモノが欲しいからですよ。きっと。

◀秋田県　市藤にたかさん：見え見えな所がまた、可愛かったりするんですよね。きっと。

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：仕込み杖は悪辣でステキです。大事ですよ。その辺やっぱり。

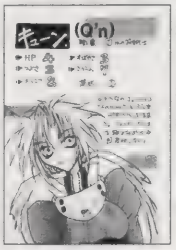
◀東京都　卯月渉さん：そういう理由で術を学ぶのも悪いことではないでしょう。便利だし。

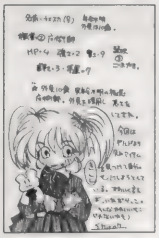
◀新潟県　ゆうき飛白さん：猫召喚はかなり弱いような……。


◀愛知県　Ｍ太郎さん：服の繊維がいい感じです。

◀茨城県　ＩＣＥ－ＣＡＴさん：暑くていいかもしれませんが……。

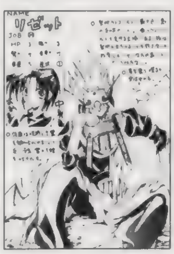
◀神奈川県　仲ちゃんさまさん：牙が魔界っぽくて可愛いです。ズルズルしてるのも○。

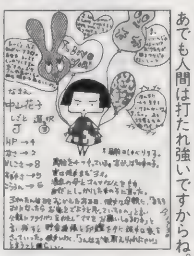

◀宮崎県　風水りあさん：ファイアーダンスって……ウホウホなアレですか？ くねくね。

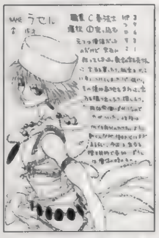

◀京都府　紫狼さん：かなりかわいくはないかもしれません。

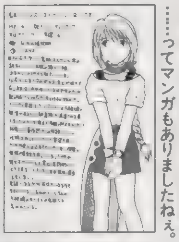
◀大阪府　ＫＥＮさん：少しメドゥーサ入ってそうで怖いです。

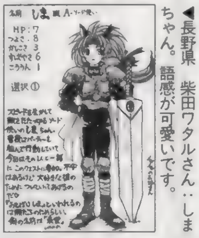
◀埼玉県　矢渡さん：期待背負うと大変ですよね。

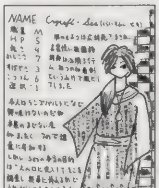

◀埼玉県　烏さん：仮面の下はお約束。ばっちりです。そうでないとダメですよね。

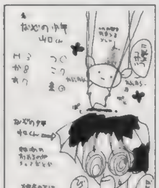

◀広島県　武志かづみさん：３歳で冒険者はかなり厳しい環境です。まあでも人間は打たれ強いですからね。


◀埼玉県　眠るカバさん：永遠の輝きですから。ジュエリー（笑）。


◀富山県　艶山車さん：食欲魔人……ってマンガもありましたねえ。

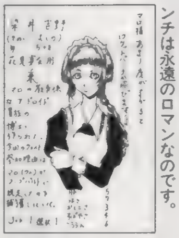

◀長野県　柴田ワタルさん：しまちゃん。語感が可愛いです。

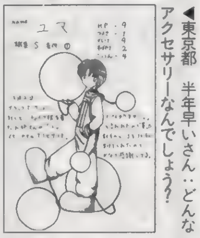

▲広島県　森江楓樹さん：広辞苑切ったんですか……？


▲神奈川県　うりぞうさん：文明堂みたいなのがステキです。

▲福井県　ねこひめさん：飼育係は大変ですから。くさいし。

◀東京都　祥人さん：服のデザインもカッコイイです。


◀栃木県　庵屋さん：ロケットパンチは永遠のロマンなのです。


◀東京都　半年早いさん：どんなアクセサリーなんでしょう？

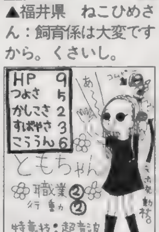
◀滋賀県　ごちうりさん：ヒツジ女の人は……ちょっと……。

◀大阪府　壬まどらさん：人間欠点あった方がいいですしね。

◀新潟県　びおうさん：ステキな隠しストーリーがいいです。

▲愛知県　Ｂ＆Ｂさん：ワケわからなくてもカッコイイです。

▲長野県　宇海さん：お気楽で楽しそうです。ピアスがアクセント。


▲広島県　くろわっさん：マイクは必需品でしょう。高音域ＧＯ！

次回は第43号の結果発表！

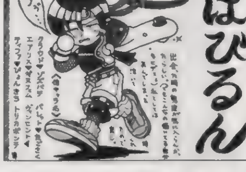
まんが／福島県　琴絵（人はビッグになると、どうしても態度もビッグになるモノです）

◀岩手県　飯綱さん：コンプレックスは大切です。強くなれますから。いつか。

◀群馬県　立花ありなさん：ムチムチだけと平手打ち。ムキーです。

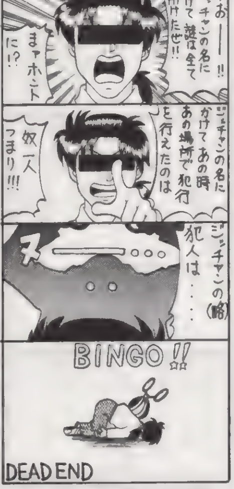
◀東京都　神哉龍さん：デートしました？ ドキドキしますよ。かなり。

▼千葉県　秘色さん：ディファのぴょんきちの方が……トホホ。



●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！ 数字は8005でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし。このところ毎回当たってたしね（１枚とかだけど）。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり)。よろしくお願いします。



まんが／斉藤和衛（かなり長い遺書、毎回毎回言ってりゃまあ、ヤバイてすわ　そりゃ）

GMCD News

[illegible]「ワルモンMONMONパラダイス[illegible]」[illegible]

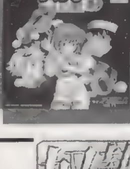
・「悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～オリジナルゲームサントラ」¥2,243(税込)　キング　4月18日発売

・「女神異聞録～ペルソナ～オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム」¥2,243(税込) ポニーキャニオン　4月23日発売

・「ワルモンMONMONパラダイス[illegible]」¥2,243(税込) キング

・「ステレオドラマツインビーPARADISE3 Vol.11」¥2,243（税込）キング

[illegible]¥1,000(税込) キング



ゲームソフト激論座談会

「別にセガのゲームはセガのハードでプレイすれば良いんであって、PSに移植されればいいとは全然思えない。なんだか、販売台数で差を付けたからって最近のPS陣営にはおごりのようなモノがある気がします。健全な市場の維持のためにも、SSにはもっと頑張って欲しいし。どうしたもんでしょうかねえ？」青森県　抄造寺元入洛さん：

魔：こんちわ！　座談会なのだ。社名がさらに変わってセガバンダイエンターテイメントになる会社の話題ですな。みんな気になってるみたいだなぁ。この件。

ち：ハガキ多いです。

う：大問題だからねぇ。特にセガマニア系の人にとっては。

ほ：「や～いばーか」ってやつも結構来てますな。

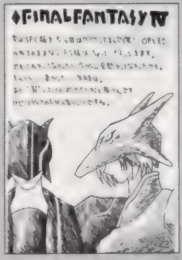
魔：そういうのに限って匿名。というか、名前住所なし。ＰＳの奴隷はこれまで読者様から送られてきたハガキは全て取ってある「ボツなしシステム」を採用してるけど、コレばっかりは……ポイだ。

う：ちゃんと意見の書いてあるハガキは載せるしね。

ち：載せないまでも絶対読んでる。

魔：で、問題のセガバンダイの件ですがまあ、可能性としてある⬇

◀大阪府　雨宮五月さん：でもけっこう良いらしいんですけど……。



◀徳島県　HYSさん：もう少しドキドキしたかったです。

かもしれない、基本的に0％ではないっていう話です。

う：セガとバンダイが合併しなかったらその可能性は0だったわけだしね。

ち：新聞発表とかによると、現バンダイは合併後もＰＳソフトを出していくらしいんで「セガバンダイエンターテイメント」という会社からＰＳソフトが発売されることは間違いないわけです。確かに内部はバンダイ事業部とセガ事業部に別れて、ずっとやっていくかもしれないけど、１つの会社としてやっていくうちにどっちが作ったモノかなんて垣根はなくなってしまうだろうと。

魔：そうだよね。まあ、それでも旧セガ陣営の人がガンバッてくれれば、現セガのソフトはＰＳで出ないかもしれないけどね。

う：ＰＳとＳＳ持っている我々のような大人のゲーム好きの人は良いですが、中高生とかまだ、自分でお金を稼ぐことの出来ない、ＰＳしか持っていないユーザーさんは「バーチャ」はアーケードでやればいいけど「エヴァ」とか「サクラ大戦」なんていうタイトルは、ただただうらやましいだけだもん。

魔：特に版権モノはツライよね。「エヴァンゲリオン」や「ナデ↗

シコ」がＰＳのゲームにならないのはひとえにセガが出資してるからだもん。「スーパーロボット大戦Ｆ」がＰＳに移植出来ないのはハード特性の問題もあると思うけど、まず版権がなぁ……多分「エヴァ」がメインストーリーだろうし。

ち：映画の公開で盛り上がってるのをうまく使わない手はないですからな。

ほ：うく－－－－！

魔：かなり葛藤してるらしいね。キミは。このソフトについて。

う：まあ、ここは素直にＳＳで楽しめば？

ほ：うククククいぃぃぃ！

「N64が安くなってますが、「買い」ではないんですか？　PSの他にハード買おうと思ってるんですけど、買っちゃダメ？」神奈川県　松野新太郎さん：

魔：……サターンがいいですよ。と言ってみますが、私は64ＤＤも買います。

う：なぜ？　これまで、ソフトないってほざいてたのに。

魔：すまん。年末に「ポケモン」が出るって聞いちゃったもんだから……。楽しそうで楽しそうで。今からワクワクしてます。なんかモデムも付くらしいし。⬇

ち：トホホですな。

魔：任天堂のタカビーな態度はマリオと同じく好きになれんが、基本的にソフト１本でハード買っちゃうんだよなぁ。オレ様。バカ大人だから。他人には勧めんが。

ほ：や－い、バカ。

魔：お前には言われたくないがな。

「床部の人たちはたまごっちには全く興味がないそうですが、あれ、始めると楽しいですよ。変にディテールが細かくないのが超グッド。もう何十匹育てたことか……もってる人には自慢できますし」東京都　ハンドメイドさん：

う：いや、あんなのはツマラナイというよりも、「徹夜で並んでまで欲しくない」って感じ。

魔：そうね、もしふらっと入った店で売ってたら買うかもしれないもんなぁ。なんか「てんしっち」とかイロイロなバリエーションが出るうえに「たまぴっち」ってＰＨＳとの合体機種も出るらしいじゃないですか。

ち：通信で他人のたまごっちと遊べるらしいですぞ。

う：戦えるのかなぁ？

魔：そうなったら買いたいけどなぁ。それなら感覚的に「ポケモン」とかわらん。大事にしそうだ。

ほ：じゃ、やれ。

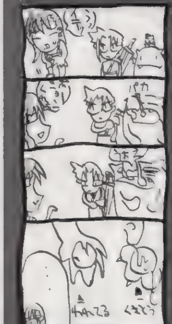
魔：うむ、やる。

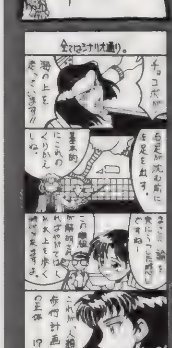
お笑い４コマ道場

やっぱり時代は４コマ？　DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりする場合もあったりなかったりです。（編）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ欄に載かれた大先生方の作品に混じって、[illegible]作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道（ホントですかも?）？

この大きさにおさめてね！
天地１４㎝
左右６㎝





[illegible]のに

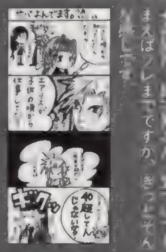
[illegible]ますよ

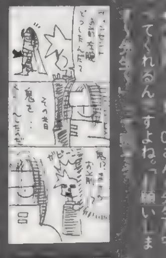
す。映画も公開されてますし。

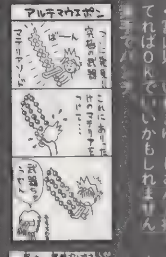
[illegible]クって[illegible]

[illegible]が合ってます。４コマ上級テクニ[illegible]

◀神奈[illegible]テキなキャラです(笑)





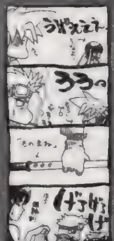


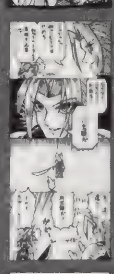
[illegible]けでな[illegible]イタ[illegible]の[illegible]オヤ[illegible]をまえば[illegible]レまでですか、[illegible]てくれるんですよね。「[illegible]願いしま[illegible]

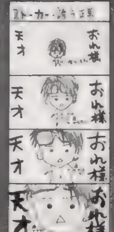
[illegible]トビー01さん：先生守[illegible]

◀富山県　いわきゆーしさん：持てればOKでいいかもしれません

◀広島県　[illegible]あまり目に付かない[illegible]







◀[illegible]日野やすゆきさん：乗り[illegible]い主人公。あ、だからバイク[illegible]風にあたれるから

◀東京都　陰陽昇さん：カエルと一緒で陸でも水中でも息が出来てステ[illegible]

◀千葉県[illegible]

[illegible]を消費するので、割り切るのも結構つらい選択となることでしょう。ゲージがたまったときに相手にプレッシャーを与えることができるようになったというのは大きいのです。清子の機動力自体は他キャラよりも断然優れているので、あとはいくらでも撹乱することができるわけですから。というわけで、細かいところは次回以降、見ていくとしましょう。ただ、あくまで予定なんで、変更される場合もあります。そうそう、ところで、新・清子役の日高のり子さんですが、彼女は彼女てかなりいい味だしてくれています 思いの外イイ感じでしたんで、なんだかうれしくなってしまいました。他の、声優さんが変わったキャラは、「あら、結構イメージ変わっちゃったね？」ということが多かったので、これはうれしい誤算といえるでしょう。まぁ、とかいいつつも、ドラマCDを聞いたときから心配はしていなかったんですが。（平）

奴隷のPS Dorei-nodo

ＰＳ編集部に来てからもう２年経ちました。前の会社を辞めたのが既に４年も前。何やら過ぎる年月の速さがつくづく身に染みる昨今です。とネタに困っているのがバレバレな前振りで失礼。「あすか」ネタもビデオネタも書いてしまったし、春の新番組もまだ見てないから書けないし、これを書いてる隣ではバイトのＳ川とＩ塚が五月蝿いし、もう大変です。そういえば人形ネタを最近やってなかったので書きましょうか、模型業界の方面でもドール系は盛り上がって来ているようです。と言いながら続く！　（ち）

ついに「トゥルーラブ」の綾音ちゃん＆弥生ちゃん等身大ポスターをゲット！　コレを日替わりで壁に貼ればもう添い寝状態。ウハウハです。さらに編集の宮田さんに「誕生日プレゼントだよ」といって、『ときめき』の美樹原愛ちゃんの枕を貰いました。最近は家に帰るのが楽しみです。って、私のことを変な奴だと思った人。まだアマイですなぁ。そんなことでは、さとちーさんの家を見たら５秒で倒れますぞ。いや本当に……（私は10秒で腰が抜けました）。いやいや世の中広い。上には上がいるものです。（う）

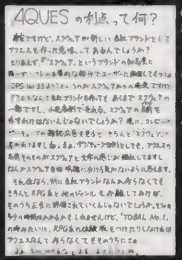
我が愛しの清子ちゃん攻略第14回：浮気してごめんね清子ちゃん！と、言おうと思っていたんですが、もろもろの事情により言いません　というわけで、さくさくっと攻略行きましょうか。えー、「エクセレント」のサンプルが来てから数日たち、担当ライターであるということもあってある程度プレイしてみたんですが、今回の清子はかなりイケてます。特に、前作での最大の弱点、超必殺技が使えない!!という点が、ものの見事に解決されているのです　そりゃもう、他のキャラとは比べものにならないくらいに。どういうことかというと、まぁ、今回の記事で紹介しているんですが、最初がしゃがみガード不能、さらに最後の一発がガード不能になっているのです。つまり敵さんは、最初無敵に立ちガードしたとしても、その後は確実に無敵技で返すか、避けるかしなくてはならないわけですな　今回の避けはバーニングゲージ

さっさと帰ってきて下さい　ムキー　ゲーセンは1日1分by高橋名人（魔）

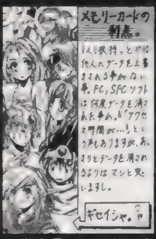
PS拡張計画

「ヴァンパイアハンター」の音響が結構良かったので満足。OVA史上初のDD対応作品だしね。さて、次は何かな？（ち）

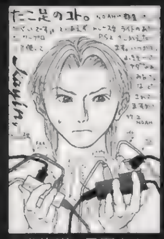
しかし拡張計画も最近ネタが無くて苦労します。PS自体のハードの寿命も大分長そうだし、アレしてコレしてのお願いも叶いそうに無いのかもしれませんしねぇ。そういえば完全にパソコンエロゲー移植を締め出すらしい（主語無し）とのこと。裸や濡場（死語）が出なくても、出自がエロゲーなら認可せずってことですね。人気の高いエルフ系美少女ゲームなども、今後は、コンシューマではSSでしかもう遊べない訳ですな。一部のPSユーザーの間では18禁作品を切望する声もありましたが、こうなってしまうと完全に諦めるしかないですね。ハハハ。



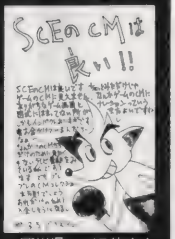
◀大阪府　楚川ゆうさん：DOGってのもありましたからね。好きなのかもしれません。



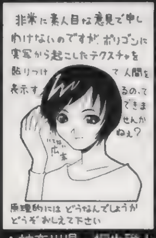
▲青森県　しーなSさん：確かにそうです。友だちに借りれますし。



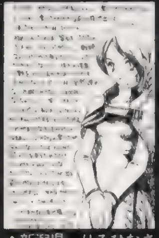
▲北海道　乃亜さん：編集部なんかスペシャルです。温かいです。

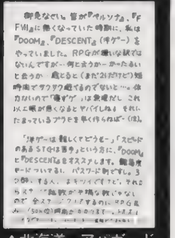


▲石川県　バラ族さん：お金かかってる上にスタッフも１流です。



▲神奈川県　桐生雅士さん：将来的にはいけると思います。


▲新潟県　りるひなさん：将棋とか……簡単なところからGOです。



▲北海道　アバガードSさん：それもまたヨシなのです。

他機種のことも話したい

最近、何を思ったかSSに期待大です。その理由は格闘ACT。だから「メシ食いに行きます」って言って、『ストII』で長々と対戦していても、怒らないでくださいね（魔）さん。（平）

SS　かなりイケてます。『ラストブロンクス』に『デッドオアアライブ』、『グループオンファイト』。先に発売された「サイバーボッツ」も、拡張RAMがあれば相当いい感じですし。俺も自宅でやるためにRAM持って帰りたいんですけど……ダメですか？　あとはやっぱSTGですな。『ゲーム天国』と『逆鱗弾』、早く出ないかな。

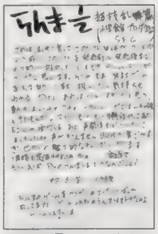
パソコン　パソコン買っちゃいました。るん。でも、DOS／Vマシンなんで、あんまりゲームがないんですね、今のところ。本誌42号で触れた「偽典・女神転生」は、98用でメディアがCDだって言うし。もうどうでもいいです。今のところ気になるタイトルは「無人島物語R」「To　Heart」ってとこですか。どちらも安定度の高いシリーズものですしね。

FX　いまだ現役バリバリで『纏組』稼働中の我が家のFXですが、近々新ソフト購入予定です。その名も『スパークリングフェザー』。G'sのライターさんがプレイしてるのを後ろから見てたんですが、結構イケそうです。ただ、ムービーとかはちょっと……ね。

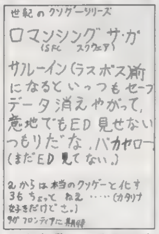
アーケード　皆さんは３月26日の生ダラ見ましたでしょうか？『マーヴル対ストリートファイター』相当出来上がっているようです。登場が初夏だってことだから、ヘタすると『Vセイヴァー』より早く出る!?てな心配もありますが、ま、どっちも楽しみ。

クソゲーマー万才

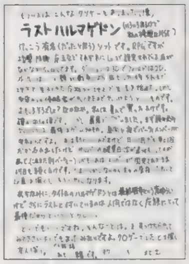
44号のレビューで不評だった『DOKIDOKIプリティーリーグ』を買いました。まだプレイしてません。さて……。（う）



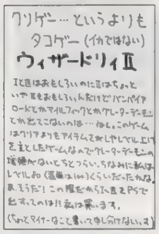
▲石川県　バラ族さん：DPSはそうならないように努力します。



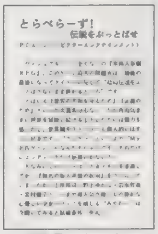
▲広島県　カタリナ命さん：バグ……多かったですから。



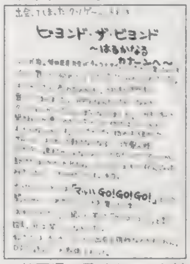
▲広島県　此土さん：MSXは……98は読み込みは大丈夫でした。



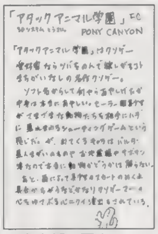
▲愛知県　猫々拾鈴さん：セーブ法の再現が……難しいです。



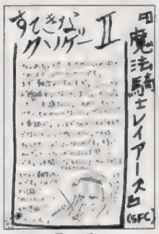
▲埼玉県　きょうやさん：エンディングでぶち壊し、多いですよね。



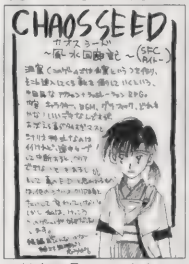
▲静岡県　呆助さん：お勉強は大切です。泣けてきます。PSも多いです。



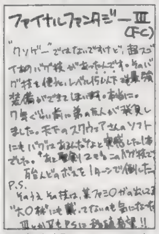
▲東京都　岡山アロエさん：心ニクすぎ。当時のポニキャニは……。



▲埼玉県　愛フォルテシモさん：SS版は名作ですけどね。

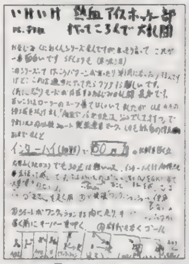


▲神奈川県　さとうえみこさん：ゲーム中は結構楽しかったですよね。



▲東京都　ドリドリ師匠!!さん：ウラワザはしょうがないような…。

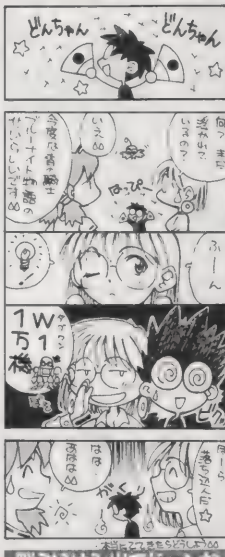
▲東京都　桜井留さん：昔は根性ありましたよね。実際。



▲宮城県　いこみパンさん：くにおくんは……処理落ちもスゴカッタです

TVアニメが、そこそこおもしろかったのでPS版「セイバーマリオネットJ」を買おうかと思いました。でも、発売前に仕事でプレイしてしまったので、結局買いませんでしたが……（ゲームはちょっと……チェリーちゃんはいいんだけどね）。発売日にお店に行ったら（SSの「ボッツ」と「花組コラムス」、PSの「ドキプリ」を買いにね）けっこう「セイバーJ」を買っている人がいました。思わず私もつられて買いそうになったのですが、そこはそれ私も大人ですからグッと踏みとどまりました。それにしても「キャラゲーに当たりなし」とよく聞きますが、その通りですなぁ……（中にはおもしろいのもありますが）。

左で「キャラゲー」に触れているので、良いキャラゲーについて（個人的にね）……　今回はSFCの２作を紹介しましょう　「エリア88」は単なるアーケードの移植ではなく、オリジナルゲームになっている点が評価できます。しかもおもしろい。うまく原作の雰囲気を取り入れている作品です。SFCの「ガンダムW」は原作を知らなくても、十分良質の格闘ゲームとして楽しめます（もちろん知っていた方がいいけど）。あと、私はプレイしていませんが「スレイヤーズ」も人に聞くとけっこうデキがいいらしいです（ジミだけど）。　ところで「X－MEN」や「三國無双」といった作品もキャラゲーになるのでしょうか？　もしそうだとすると、キャラゲーも捨てたもんじゃないですなぁ。



まんが　さとうつかさ

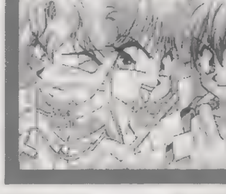
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●S東高校聖徒会のメンバーが今度はTVで大暴れ!!業界初の４方向落ちものPZGとして、ゲーム化もされた人気コミック「HAUNTED じゃんくしょん」（月刊電撃コミックガオ！に大好評連載中）がTVアニメになって登場する（テレビ東京にて４月２日より、毎週水曜25:45～26:15）。スタッフは、監督に「ハマのブー太郎」のムトウユージ、脚本は「クレヨンしんちゃん」の阪口和久と「みどりのマキバオー」の石園悟、キャラクターデザインに「逮捕しちゃうぞ」の中嶋敦子など実力派ぞろい。学校に楽しい学園生活を支援する、聖徒会執行部のメンバーの活躍をTVでチェック！

●これさえ読めば、どんな謎でも即解決!!

他に類を見ないほどディープな攻略で人気の本誌名物付録「電撃プレイクエスチョン」そのVol.1～Vol.3までが、１冊の単行本「電撃Play Question EXI」（発売日：4月25日予定／予価：950円＋税／発行：メディアワークス）になって発売されるぞ！　PS初期に発売されたソフト141タイトルの攻略とウラワザが収録されていて、PSユーザー必携間違いなし!!

▼個性豊かなキャラクターも「HAUNTED～」の魅力なのだ。（写真はPSのゲーム画面）



なんだか年度末は良いPSのソフト……というか個人的にビビッとくるモノがなくて残念でした（だからって「ダークロウ」やるなって？　ムギュ）。なので、過去に買ったけどプレイしていないソフトに手を出すことにしました。……と、うちの机に重ねてあるソフトを見てみたら……もうアゼン。年末あたりからムチャな数たまってます。かなり途方に暮れたのでやっぱり「ダークロウ」やって、あとはスラムダンク全巻読み返してました。春になってなんてマンガ日和なんだろうと感じた久々の休日でした。（魔）

■魔王30才くん：爆裂バカライター。職業ムダ使い。ＳＦＣ『ダークロウ』に熱中。ロムだけどアクセス有り。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。そろそろちゃんと仕事しようか？　ね？

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。また原稿忘れてた？　でも間にあったからヨシ。

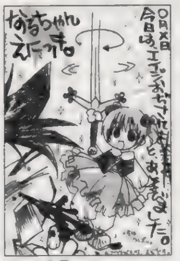
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。さっさとＳＳも楽しく遊んで下さい。

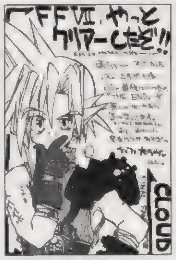
電撃床部

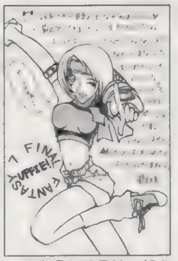
まんが／猫有馬（かわいければ……もっと人気も……ゲーム自体はステキなのに）・イラスト／岩瀬さとみ

◀三重県　288さん：目がいい感じです。光が入ってるのが。

◀埼玉県　古狼さん：4月発売です。移植は良いんですが「A」じゃないです。

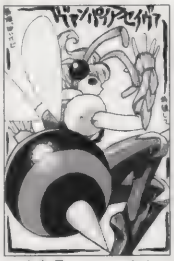

▲三重県　Ｋ－Ｋ－01さん：ぶちのめしてます。火吐くし。ガオー。

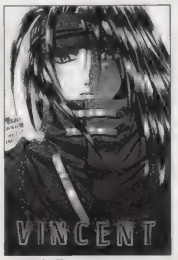

▲大阪府　壬まどらさん：ウワサ多いです。エンディングはひとつです。


▲岐阜県　里見総一郎さん：いつの間にか時間が経ってるのはその証拠。

▲埼玉県　矢渡さん：新キャラが欲しかったです。ものスゴク。

▲埼玉県　うにさん：パンチラもないそうです。ＰＳ版。いつ発売？


▲広島県　ＤＤＴさん：ムリっぽいですねぇ……。まずは『ハンター』。


▲福島県　くさかべゆかりさん：痛いですよ。やはし。撃たれるのは（笑）。

▲埼玉県　眠るカバさん：ちゃんとしたゲームが欲しいですね。

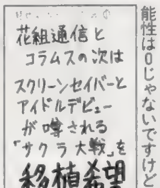
◀北海道　ベンジャミンさん：みんな大人になりました。

◀静岡県　青輝くるりんさん：大人でビックリ……。

◀京都府　月子さん：つぎも頑張ってます。

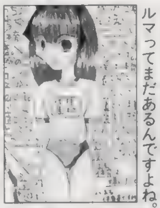
◀茨城県　まみこさん：うさぎですねぇ。デヘヘ？

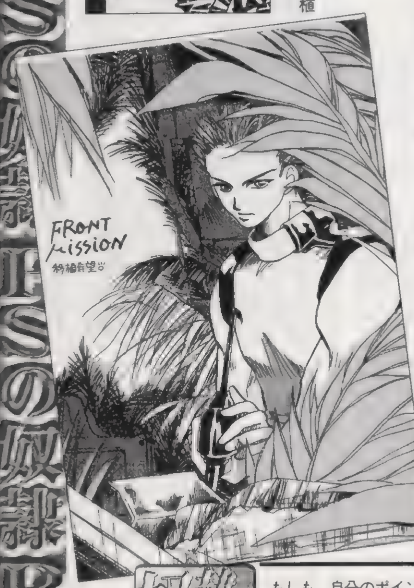
◀岐阜県　鈴木真子さん：4人ですか。トホホ。

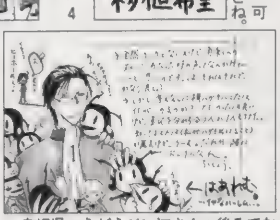


◀北海道　嶋田掃除さん：可能性は0じゃないですけどね。

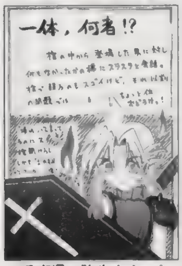
◀広島県　苦紗美丸さん：漢字で書くとこうなる？


◀東京都　炭素分子さん：ブルマってまだあるんですよね。




▲島根県　うどうジン江さん：後ろでむかついてるのがステキです。ヒーホーくんが好きだったのですね。

▲滋賀県　ごぢうりさん：妖しいお仕事です。



▲兵庫県　弥生さん：しかも地下室で。

▲栃木県　緋色弥生さん：テスト終わってからって……いうのは大人のセリフ。ムリですよね、ガマン。

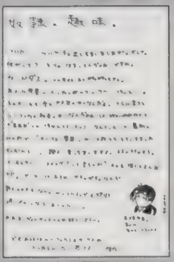
◀埼玉県　toricoさん：移植じゃないですけど新作が来ます！　わくわく。迫力300％くらいUPだと良いんですけどねぇ。

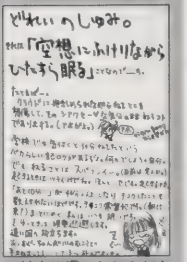
▲沖縄県　相川みうさん：『3』でも変わらず。

▲埼玉県　仲谷あるつさん：いいですよね。

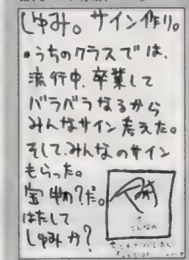
奴隷の趣味

趣味のために生き、趣味のために死す。そんなステキな人生が、貴方のもとにやってきます。教えて下さい、内緒の趣味も。教えて下さい、最高の気持ちを。ね？　ダメですか？　（鷹）

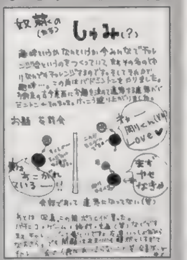

▲大阪府　信乃さん：１枚だと大したことない金額なのが余計……。

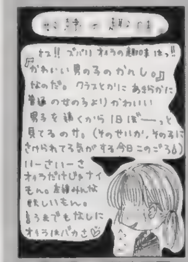


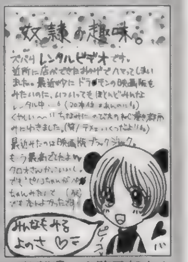
▲神奈川県　おれんぢさん：やばいので行きすぎないようにしましょう。



▲福岡県　毛の雲さん：卒業シーズンにはどこにでも見られます。


▲高知県　キューティーさん：チャレンジ会、ステキなのです。


▲埼玉県　機関車車団ジェームズさん：ちょっとです。が、ＯＫです。



▲佐賀県　各務風架さん：今、１週間300円とかですからね。

「その時その時の欲求に忠実に行動することが私の趣味です。行き当たりばったりですが、まあ、大抵楽しくなれるのでＯＫです。大したポリシーも無いのにボランティアしてた時はビックリでした。まあ、そういう方が無心で働けていいですけどね」和歌山県　香草ジンガさん：

　意識してようがしてなかろうが、ボランティアできるのはスゴイと思います。最初の一歩を踏み込むのが大変なんですよねぇ。

「演劇が好きです。見るのも。演じるのも。その延長で演技して行動するのもなかなか好きです。ヤクザのカッコしてパチンコとか。去年の夏は友だちとヒッピー（というか浮浪者）のカッコして北海道旅行してきました。ホテルとかなかなか泊まれないので、途中でテント買ってウロウロして。街の人がなかなか話とかしてくれないので厳しかったです。でもいい思い出になったので、今年の夏は九州かねぇなんていってます」長野県　古幡信二さん：

　昔というかゴニョゴニョな知り合いに、何かの役に成りきって、風俗に行く人がいました。「今日は医者」とか決めて行くそうです。お姉ちゃんに見破られなければ成功。……なにが成功なのかいまいちわかりませんが。それはそれで行く楽しみがふえてステキ？

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

目のみ）、ダウン攻撃が間に合わないときの追い打ちとしても最適です。ほかには崩山竜爪落（□・△・△・□）と崩山竜爪旋（□・△・△・↓□）を使い分けていくといいでしょう。～爪落の最後が中段、～爪旋の最後が下段だから、相手は最後の攻撃までどちらかが、わからないのです。さらに～爪旋の最後が当たったらそのまま□・△と決め、崩山竜爪旋鋒にしてしまいましょう（最初から狙って行くのも可）。相手との距離が近いときは、軸をずらして相手の下段を攻撃する逆鱗昇（↓↙←□・□）や相手を空中に浮かす閃吼（→↓↘□）などが有効。とくに閃吼は強力な連続技の起点でもあります。この技で浮かしたあとは、竜旋陣や再び閃吼、竜雲昇（↓△・□）、真威（→→△・↓↘→△）、円月輪鋒などが当たります（威力の弱い順）。また、斜撃槍（↘□）でも浮かすことができるのも覚えておきましょう。（う）

ライターリスト

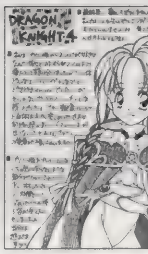
■うききくん：すごく体調が悪いからって『ドキブリ』買わないように。まあ知ってて買ったんだからいいけど。

■さとちーくん：こっちが言うの忘れてるとシメシメって帰っちゃうからダメです。減点ー青島幸夫。

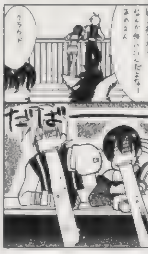
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。いいなぁビデオ。オレも買わないと。でも……消費税増えたしね。

■平吉くん：うききくんにつられてキミまで『ドキブリ』買うことないのに。まあ、「ダークロウ」仲間なのでヨシ。

そろそろ「エクセレント」版の久美ちゃん攻略でもしようと思ったのですが、あまり変わっていないのでやめます(最近プレイしていないしなぁ)。というワケで前回が最終回でした。久美ちゃんの詳しい変更点はP168からの記事を読んでください。私はもう語る気がしません(久しぶりに(ほ)と意見が合ってしまった……。いや、「可莉奈がどうこうという点でなく、「あすか」は「BURNING Fest」でいい、という点です)。さて、何をしましょうか？ 前回中途半端だった「三國無双」の趙雲攻略の続きをしましょう。リーチの長さもさることながら、技の性能の良さなどからかなり初心者向きのキャラといえます(しかも無限コンボもあるとか)。基本的には出も早く、リーチもありしかも下段攻撃という竜旋陣鋒(↙□・□・△)で攻めるのがいいでしょう。また、この技は倒れている相手も当たるので(ただし一発

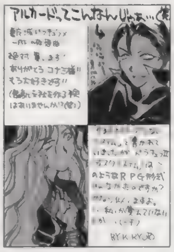

◀愛知県 ゆきのさん：難しいです。いや、全面難易度高いです。

◀奈良県 ジョリ谷ピンタさん：新システムで「if」。いいですね。


◀東京都 祥人さん：仲良すぎ。ラブラブ？ 心配そうなティファ(笑)。

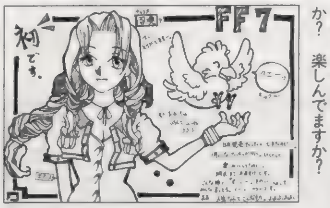
◀千葉県 秋本一樹さん：メーカーに言えば交換してくれそうです。

◀群馬県 おぼかたしのさん：ジャラジャラしてるティファ。


◀宮崎県 草柳瑠都さん：ぼくドラキュラ君ですし。

◀千葉県 ちゃっぷ2世さん：まあ、好みですからねぇ。

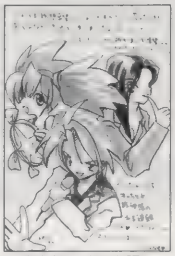
◀富山県 月弥おぼろさん：おねだりに弱いですよねぇ。親ばかです。



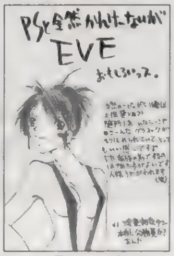
◀福岡県 のしのしさん：趣味は手品だったりして。もうやりましたか？ どうですか？ 楽しんでますか？

▶長崎県 ひろしさん：同じシステムで素早く続編作りませんかねぇ？ ちょっと安ければ買いますよね。

▲秋田県 傲天人さん：バッパラパーはないです。ハッパラパーでもなく。


▲東京都 谷川蛍雪さん：いっちゃってるキャライイですよね。

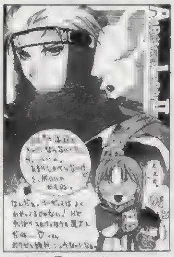
▲大阪府 疾風怒濤さん：BGVのように眺めてるだけ？

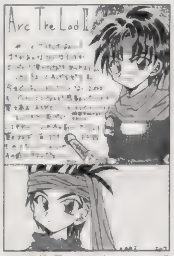


▲石川県 バラ族さん：家族とH系ゲームは度胸いりますよね。

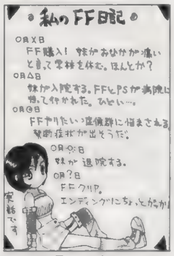
▲福岡県 蒼月さん：新キャラ出るといいのに…。ねぇ……。

▲島根県 うどうジン江さん：コンビニではないでしょう。確実です。


▲富山県 月弥おぼろさん：カッヨサだけじゃないです。きっと。



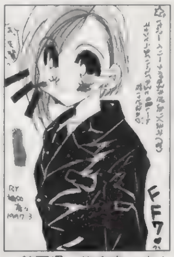
▲福井県 桜流さん：感動しますよね。肉声のセリフとか。



▲宮城県 鈴音りんさん：ちょっと悲しいですよ。PSも入院。

▲北海道 織月舞さん：まあ、こんな感じでしょう。子供ですから。

▲京都府 ますちさん：ネタバレは悲しいですよね。トホホ。


▲静岡県 椎名奈々さん：タークスは謎に包まれたままです。

▲北海道 あずまことねさん：犬系ですかね？ さわり心地は。

▲兵庫県 亜斎さん：表情豊かですからね。彼女。ワガママだし。

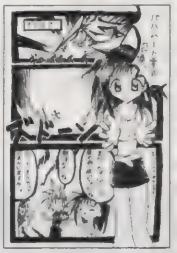
▲埼玉県 くるぶしさん：イベントであったら楽しかったのに……。

▼神奈川県 如月龍牙さん：あのキャラでどれほどシリアスな展開になるのでしょうか？

◀北海道 うさぎさん：実験が命ですから。

▲香川県 夏上夕座さん：ピアス……ひょっとしてマテリア？

▲大阪府 壬まどらさん：こんなだったら可愛いいんですけど……実際にはきっと銀河鉄道の車掌さんなんですよねぇ。

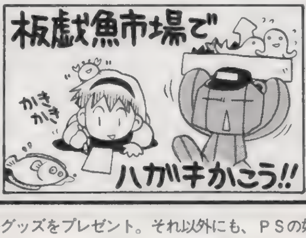

◀兵庫県 きつきさん：かなりハデですから。痛そうです。

◀福岡県 雀之涙さん：服グラフィック変わると楽しいですよね。

最後奴隷！…問題です 今回の奴隷に漢字の「県」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「県・答え（数字）」って感じて書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

ハガキさえあればボクは大丈夫

ハガキのタメに命も捨てるのがハガキ圓明流の掟。一子相伝のその技は子供の頃から鍛えられた者のみに伝授される。「よし、ハガキ太、キサマに奥義を伝授する」「えっ……でも兄さんの方が優れてるのに」「奴には心がない！　ハガキ圓明流は力だけでは継げぬのだ……」「なんだと！　ならばオレと勝負しろ。ハガキ太！」「ハガキ夫兄さん！」……「ぐふっま、負けた……強くなったなハガキ太」「兄さぁ〜ん」。こうして日本各地でハガキは書かれています。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション
プレゼント
Vol.45係

〒	—	ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道 府県	
		TEL　　（　　）

氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他			

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】
【4】	【5】	【6】		
【7】				
【8】				
【9】			【10】	
【11】				
【12】	時期または理由			
【13】			【14】	
【15】				
【16】			【17】	
【18】	【19】			
【20】				

キリトリ線

電撃PlayStation 45号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（163ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月24日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]虹色町の奇跡 ②[特報]機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR ③[特報]フロントミッションALTERNATIVE ④[巻頭]ＴＯＢＡＬ２ ⑤[巻頭]子育てクイズ　マイエンジェル ⑥[巻頭]ガンバレット ⑦[巻頭]ゼロヨンチャンプDooZy-J ⑧[巻頭]ランナバウト ⑨[攻略]アランドラ ⑩[攻略]ファイナルファンタジーⅦ ⑪[攻略]ファイナルファンタジーⅣ ⑫[攻略]プリンセスメーカー ⑬[攻略]ドキドキプリティリーグ ⑭[攻略]新テーマパーク ⑮[攻略]爆れつハンター ⑯[攻略]ブシドーブレード ⑰[攻略]トゥームレイダース ⑱[RPG]ファイナルファンタジータクティクス ⑲[RPG]FEDA2 ⑳[RPG]バウンティーソード・ファースト ㉑[RPG]アザーライフ・アザードリームス ㉒[RPG]スペクトラルタワーⅡ ㉓[RPG]スペクトラルフォース ㉔新作ソフトレビューthe DEEPER ㉕ビックリPS新記録 ㉖4色奴隷 ㉗電撃プレイクエスチョン ㉘ウラワザデータベース ㉙[まんが]アランドラはじめて物語 ㉚電撃コラムス ㉛[読者コーナー]PSの奴隷 ㉜読者プレゼント ㉝[G]あすか120%エクセレント ㉞[G]ときめきメモリアル対戦とっかえだま ㉟[G]フォトジェニック ㊱新作ソフトステーション ㊲NEXT WAVE？ ㊳電撃ランキングステーション ㊴PS移植化計画Ver.2.0 ㊵電撃NEWS STATION ㊶新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ206～207のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ　②プレイステーションマガジン　③ＨＹＰＥＲプレイステーション　④ＴＨＥプレイステーション　⑤ハイパーＰＳリミックス　⑥ＴＥＣＨ ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ　②ＳＣＥ製以外のコントローラ　③アナログジョイスティック　④アナログでないジョイスティック　⑤ハイパーブラスター　⑥対戦ケーブル　⑦マウス　⑧ネジコン　⑨マルチタップ　⑩SANKYO N・ASUKA　⑪ハンドル型コントローラ

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている　②ときどき買う　③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン　②セガサターン　③NINTENDO64　④３ＤＯ　⑤PC-FX　⑥ＰＣエンジン　⑦メガドライブ　⑧メガＣＤ　⑨スーパー32Ｘ　⑩ネオジオ　⑪ネオジオＣＤ　⑫プレイディア　⑬ゲームボーイ　⑭ゲームギア　⑮バーチャルボーイ　⑯ゲームボーイポケット　⑰たまごっち　⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい　②価格が上がるならいらない　③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい　④とくに付録は必要ない　⑤その他

【19】電撃プレイステーション45号をどこで購入しましたか。

①書店　②コンビニエンスストア　③その他

【20】電撃プレイステーション45号への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.43

1.「リフレイン ラブ」出演声優直筆寄せ書きサイン色紙
鈴木利彦(新潟県)

2.「リフレイン　ラブ」出演声優直筆寄せ書き台本
春山竜治(愛知県)

3.「セイバーマリオネットＪ」乙女回路
三宅三博(茨城県)髙島秀昭(福岡県)前田隆士(徳島県)

4.「セイバーマリオネットＪ」sukisuki　マスコット3体セット
竹内進之助(愛知県)小野崎貴之(栃木県)谷口昌子(愛知県)樋渡康人(滋賀県)片貝誠(埼玉県)栗山和也(千葉県)西島孝一(大阪府)薮内慎哉(大阪府)市原達浩(長野県)垣見明里(大阪府)

5.「マクロス　DIGITAL MISSION VF-X」オリジナルテレカ
佐々木一登(徳島県)傳田博(長野県)洞田健司(岐阜県)境京子(東京都)福島純(愛媛県)

6.アスキーグリップＶ
谷山美幸(大阪府)佐藤鏡(埼玉県)塚原亜希(長野県)

7.「ＰＳソフト」海腹川背・旬
小松久美(福島県)中村美希(大阪府)中田勲(和歌山県)

8.「ＰＳソフト」悪魔城ドラキュラＸ　月下の夜想曲
野本香(宮城県)宇津木康治(千葉県)飯塚佑章(群馬県)

9.「ＰＳソフト」ロックマン　バトル＆チェイス
山之内幸太郎(大阪府)斉藤圭介(千葉県)竹内寛貴(愛知県)

10.「ＰＳソフト」サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
蓮水里江(埼玉県)山村静枝(静岡県)間宮宏(東京都)

11.「ＰＳソフト」リフレイン　ラブ　～あなたに逢いたい～
上里親一(沖縄県)相馬浩一(栃木県)上宮浩和(兵庫県)

電撃攻略王シリーズ「電撃ウラワザ王'97-'98年完全版」（発行／メディアワークス　発売／主婦の友社）の読者の皆様へ
同書中において以下の箇所を訂正いたします。
P244のウラワザの小見出しが5つ抜けております。正しくは次のとおりです。『PS／バイオハザード』…●エンディングが変わる(はじめから～)●簡単リセット(プレイ中～)『PS／ハイパーオリンピック インアトランタ』…●競技記録を自由に見る(タイトル～)●モグラとＵＦＯ出現(モグラ…走～)『PS／ハイパーフォーメーションサッカー』…●隠しチーム&同チーム対戦(モードセレ～)P288の『GB／ポケットモンスター』の「●モンスターを増やせる」「●いきなりレベル100」「●技の回数を増やす」「●他のポケモンに経験値を与える」のウラワザは初期生産分のロムでしかできません。
　今後はこのようなことのないよう、編集作業にいっそうの注意をいたしますので、電撃攻略王シリーズをよろしくお願いいたします。

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 45号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.47（5月30日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

50名

1『バウンティソード・ファースト』体験版（提供:パイオニアLDC）

20名

3『ライアット・スターズ』お試し版（提供:ベクト）

5『リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい〜』限定ナンバリングテレカ（提供:リバーヒルソフト）

計90名様に体験版が当たる!!

10名

2『ダブルイーグル』体験版（提供:サンソフト）

期待の4作のなかでも『バウンティ〜』と『ライアット〜』の体験版には、豪華賞品がもらえるキャンペーンが付いているぞ。詳しくは、201ページを見てね。

10名

4『PAL［神犬伝説］』体験版（提供:東映ビデオ／東北新社）

▶岩男潤子さんが歌う大好評のオープニングテーマに、エンディングテーマ、キャラのボイス集も収録された逸品!!

2名

6『リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい〜』プレミアムシングルCD（提供:リバーヒルソフト）

2名

▶アーケードで「ストⅢ」話題騒然！ のCD型時計を2名様に。

7『ストリートファイターⅢ』プレミアムクロック（提供:カプコン）

3名

8『ゼロヨンチャンプ DooZy-J』サントラ集（提供:メディアリング）

PSソフト

各3名

春・4月。新しい季節の到来というワケで、"新しいソフトをちょうだい！"なキミは、こちらに応募してちょうだい!!

9 爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって

▲PS版「爆れつ」第2弾は、原作の魅力そのままのAVG。（提供:バンプレスト）

10 クォヴァディス 〜イベルカーツ戦役〜

▲宇宙を舞台にしたドラマティックSLG。ド迫力の戦闘シーンには要注目だ!!（提供:グラムス）

11 DEEP SEA ADVENTURE 〜海底宮パンタラッサの謎〜

▲潜水艇での海中探索が魅力のAVG。ストーリーも熱い！（提供:タカラ）

12 新テーマパーク

▲季節、天候、時間帯が変化する点や、各アトラクションに乗れる3Dモードなど、新たな魅力がいっぱいなのだ!!（提供:EAV）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

華麗に、優雅に、
美少女達の熱き戦いが再び……
無限の可能性を信じて少女達は戦う……
PlayStation
初回予約の方全員に
ポスターを店頭にて
プレゼント!!!
この、イラストをポスターにして
あげちゃいます。
対戦格闘アクションゲーム
あすか120%エクセレント
BURNING Fest. EXCELLENT
イラスト●石田敦子(スタジオG-1)
豪華声優、勢揃い!!
●本田飛鳥 茶山莉子
●新堂環 勝生真沙子
●北条虎美 伊藤未央
●山崎竜子 森本晶
●大久保久美 長沢美樹
●鈴木めぐみ 北条静香
●豊田可莉奈 荒木香恵
●小和田奈々 高橋美紀
●御手洗清子 日高のり子
●キャシィ・ワイルド 高乃麗
●川崎忍 西沢広香
●扇ヶ谷鉄子 島津冴子
●古館伊知子 水谷優子
●新堂源一郎学院長 加藤精三
●山科文麿教頭 滝浪倫邦
★シナリオ、バランス、すべてにおいて120%プラス!
★ストーリーの進め方によってキャラクターが、パワーアップ!
★超必殺技を修得するもしないもプレイヤーしだい!
★コミカルで可愛いキャラクター10人に、忍シナリオを加え、
合計11人のアドベンチャーモードでパラメーターをアップ!
5月9日(金)発売
SLPS 00849
標準価格¥5,800(税抜)
©1997 Family Soft·Fill in Café
★ファミリーソフト、ホームページ開設!
アドレスは下記に、是非ご利用下さい!
『http://www.familysoft.co.jp/』

イラスト●羽原よしかづ
©1997 Family Soft·Fill in Café
初回予約の方全員に
ポスターを店頭にて
プレゼント!!!
この、イラストをポスターにして
あげちゃいます。
6月27日(金)発売
恋愛シミュレーション
初恋
ばれんたいん

PlayStation
きっと、あの娘に逢いたくなる……。
豪華声優勢揃い!
♥織田夏澄（日高のり子）
♥真田春奈（柳原みわ）
♥武田雪恵（伊藤未央）
♥大友千秋（美木まさき）
♥斉藤綾　（森本晶）
♥松平葉子（茂呂田かおる）
♥伊達桜　（茶山莉子）
♥前田麗香（北条静香）
♥毛利麻美（そのざきみえ）
♥島津絵里（永瀬いくみ）
●登場キャラクターは総勢21人。幼なじみやお節介、お姉さんに妹、年下、ライバル、女教師などなど様々なキャラクター達が繰り広げる、学園らぶ！LOVE!ストーリー!!
●高校生活2年間でバレンタインにキミはいくつチョコをもらえるか?、本当の恋人に出逢えるのか?、キミの未来を……シミュレート!!
SLPS 00831
標準価格¥5,800(税抜)

★格闘ゲームのシステムを取り入れた迫力の横スクロール型ロボットアクションゲーム！
PlayStation
対戦格闘アクションゲーム
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
マッドストーカー
AD.2142
戦略コンピュータ「オメガ」暴走
初回予約の方全員にポスターを店頭にてプレゼント!!!
SLPS-00734
有人型スレイブギア「ハウンド・ドッグ」作戦開始
カムイ (JX-SG-02)
コング (ASG-03N)
ライジンドッグ (ASG-99A)
プリソナーB (BX-SG-09B)
シルフィード (ASG-006F/A)
ハウンドドッグ (ASG-94A)
待望のプレイステーションに堂々登場！
●メインのストーリーモードの他、対ユーザー／対CPUが可能なVSモード等、様々なモードを用意!! ●対戦格闘ゲームにも引けを取らない、ゲーム性リアルロボットアクションゲームの最終形態!!! パッケージ・ロボットデザイン●峰岸達実
SLPS 00734
標準価格¥5,800(税抜)
©1997Family Soft・Fill in Cafe
◆7月4日(金)発売
●お問い合わせ先：㈱ファミリーソフト 〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号 ユーザー対応 TEL03(3924)5435 ※画面写真はすべて開発中のものです。 ©1997 Family Soft・Fill in Cafe
Family Soft
"PlayStation logo"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

キャラクターデザイン
美樹本晴彦
時は、二度と戻らない……
アドベンチャー
シーンは、豪華声優陣
によるフルボイスに
パワーアップ。
【CAST】
川光
森川智之
椎名へきる
林延年
國府田マリ子
堀内賢雄
根谷美智子
深見梨加 他
■3Dポリゴンによる
大迫力の艦隊戦には、
新システムR・C・M
(ランダムチットムーブ)
を導入。
メカニカルデザイン
松本零士
■クォヴァディス サウンドファイル、
wea japanより好評発売中!
■「クォヴァディス」ドラマCD(全
6巻)、好評発売中!!
QUO VADIS
クォヴァディス
イベルカーツ戦役
1997.4.18
ON SALE
¥5,800(税別) ©GLAMS,INC.1995 1997
PlayStation
グラムスは、スタッフを
募集しています。
●職種: 1 ゲームプログラマー 2 2DCGデザイナー 3 3DCGデザイナー 4 ゲームデザイナー
※履歴書送付先 右記住所の人事部D係宛 ※お問い合わせ先:人事部 TEL 03-3224-3131 担当 横山、吉原
グラムス株式会社
六本木山田ビル3F
GLAMS.INC.
マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です

電撃プレイステーションG
電撃PlayStation G

Gといえば電撃、電撃といえばG
ソレが真実であり事実なのです！
貴方の知りたいディープな情報が
これでもかってくらい戦ってます

★今号のタイトル★
あすか120%エクセレント
ときめきメモリアル対戦とっかえだま
フォトジェニック

イラスト／伊藤勇太

期待の高まる『あすか120％エクセレント』、その全貌を公開!!

期待の美少女格闘ACT、待望のXデーは5月2日！ 発売日間近の今回は、『エクセレント』最大の魅力であるAVGモードの詳細と、各キャラの前作からの変更点を徹底チェックする!!

あすか120%
エクセレント —BURNING Fest.

あすか120%エクセレント ～BURNING Fest.～

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	5月2日		

『エクセレント』最大の魅力、AVGモードの内容と流れを紹介!!

PS版「あすか」2作目に当たる今回の最大の魅力がこのAVGモード。これは、ストーリーモード中の戦闘シーンの合間にAVGパートが挿入され、ここでの行動によってキャラのパラメータが変化するというものだ。このモードの詳細を順を追って説明していこう。

▶それぞれのキャラの背景もバッチリ描かれるぞ。より深く、「あすか」ワールドが楽しめるのだ。

AVGパート

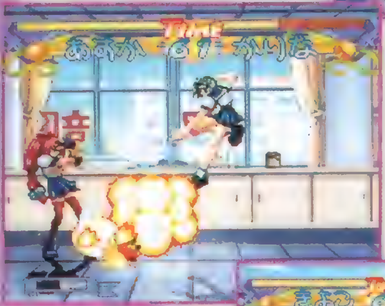
ここでは百花祭中の学校内を歩き回り、好きな行動ができる。ただし、時間がなくなると強制的に戦闘シーンになってしまうのだ。画面右上の残り時間には、つねに注意しておきたい。

▼自分以外の大会出場者と、話をすることもアリ。

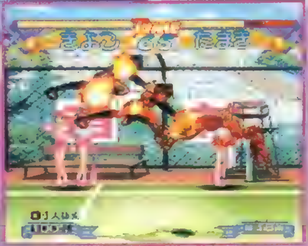
◀▼AVGパートで一定の条件を満たさないと、戦闘シーンで超必殺技を使うことはできない。さて、どうしよう？

戦闘シーン

自由行動の残り時間がなくなると、戦闘シーンに突入。負ければもちろん、その場でゲームオーバーになってしまう。AVGパートでどんな行動をしたかが、明確に問われる瞬間だ。



◀▲超必殺技が使えれば、戦いはずいぶん楽になるけれど……。パラメータが低いと、ゲージをためる前に負けてしまうかも。どうするかはプレイヤー次第なのだ。



▶わざとパラメータを低めにしておいて、つらい戦いに挑む！ なんてこともできる。

パラメータ変化

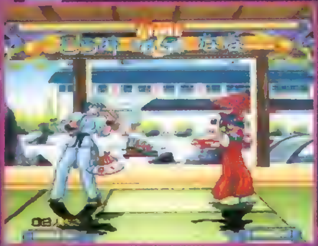
AVGパートでの行動によって、キャラのパラメータが変化する。このパラメータは、戦闘シーンにダイレクトに反映されるのだ。その時点で何が必要とされているかを見極め、効率よく行動しよう。

◀この画面は、AVGパート中ならいつでも見ることができるのだ。

『エクセレント』の前作との変更点を徹底検証!!

“避け”が変わった！

今回はR2ボタンか、ガード中に✚キー＋攻撃ボタンで“避け”が出せる。ただし、避けるごとにバーニングゲージを消費してしまうようになってしまった。



◀ゲージを消費するといっても、ゼロのときなら出し放題。状況を考えて使おう。

ロードが早い！

前作に比べると、戦闘に入るまでのロードがとにかく早くなった！ これでストレスなく、何回でも繰り返し熱いバトルが楽しめるぞ！

◀1人でプレイするときもモチロンだが、対戦時にこそ、このありがたさが身にしみる。

一部、声優さんが変更！

環や清子など、一部のキャラの声優さんが変更になった。それに伴い、戦闘中のかけ声も全面再収録！ もちろん、AVGモードでもバッチリしゃべるぞ！

◀AVGモードでもバリバリしゃべってくれるのは、ファンとしてうれしい限り。

©1997 Family Soft Co.,Ltd.©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.　イラスト／石田敦子

※本文中の技コマンドは、キャラが右向きのときのものです。位置が逆になったときは、それに伴ってコマンドも左右逆になります。

おなじみの11キャラも、マイナーチェンジして登場！

「エクセレント」に登場するキャラは、前作では隠れキャラ扱いだった忍が普通に使えるようになり全11人となった。

その11人だが、「エクセレント」では技性能などが変更されている。より、キャラ間のバランスが取られたのだ。前作以上に、白熱する戦いが楽しめるぞ。

▲技性能の変更により、意外なキャラの台頭も!?

とくに大きな変更があった3キャラを紹介

全11キャラの中で、目立って大きな変更点が見られるのがここで紹介する3キャラだ。彼女たちに限って言えば、前作とは、戦い方が大きく変わってきそうだ。ここでは、それらの変更点を1つずつピックアップして、紹介していこう。

▲ここで紹介する3キャラは、技性能の変化により、基本的に、強くなっているのだ。

新堂 環 Tamaki Shindo

前作同様のリーチの長さと、今回の技性能の向上により、中距離戦で尋常ならざる破壊力を誇る。迎撃Vの弱体化はあるけれど、ささいな問題だ。

✚キー➡✚弱

◀この技はしゃがみガード不能になった。リーチも長く、便利。

ダイナマイトサーブ

◀飛距離が延び、相手を貫通しない。攻撃力が安定したのだ。

迎撃ビクトリー

◀遠くから出すと相手の後ろにまわれず、ガードされやすくなった。

御手洗 清子 Kiyoko Mitarai

ゲッツーストライカーの性能向上により、連続技、ガードキャンセルが強力になった。イリュージョンアウトでプレッシャーを与えられるのも大きい。

ゲッツーストライカー

▲ヒット数が減ったことにより、連続ヒットすることによるダメージ修正が減った。実質的に、攻撃力がアップしたのだ。

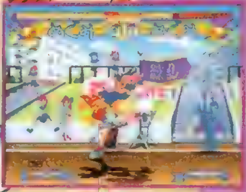
イリュージョンアウト

▲1発目がしゃがみガード不能になり、さらに、3発目がガード不能になった！　少ないリスクでガンガン狙っていけるのだ。

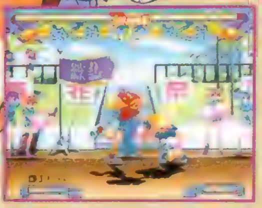
鈴木 めぐみ Megumi Suzuki

ガードアタックが強力になり、地上戦で打ち負けることが減った。追加されたしゃがみガード不能技も大きな武器となる。

ガードアタック


▶モーションが変更され、2段技になった。スキの小ささも魅力。

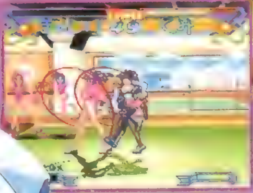
✚キー➡✚弱


▲めぐみ待望のしゃがみガード不能攻撃。リーチも長いので、使い勝手はいいぞ。

残り8キャラの技性能の変化にも要注目だ!!

先に紹介した3キャラ以外のキャラも、それぞれ変わっている部分があるぞ。ここでは、残り8キャラの変更点を紹介しよう。

▶技性能の変化により、戦い方が変わると思われるキャラだって多いのだ。



◀意外な連続技ができるようになっているかも!?

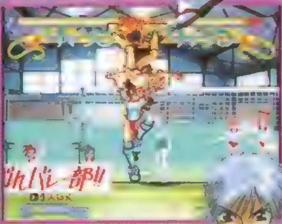
小和田 奈々 Nana Owada

前作ではめぐみと最弱を争った奈々だが、彼女にも目立った変更点はない。ただ、いくつかの技の攻撃判定が強くなり、相殺負けしづらくはなっているようだ。

◀✚キー→＋弱が相殺に強くなっている。地上戦でペースをつかめ！

山崎 竜子 Ryuko Yamasaki

竜子は前作同様、技1つ1つの攻撃力が高く、さらに強力な必殺技を持っている。ただ、クイックドライバーからの連続技は、タイミングがシビアになってしまった。



◀クイックドライバーの恐怖が薄れた!?

本田 飛鳥 Asuka Honda

前作でもバランスの取れていたあすかは、現段階では変更点が見あたらない。強力な2つの超必殺技も健在だ。前作の戦法は、変わらず使えそう。

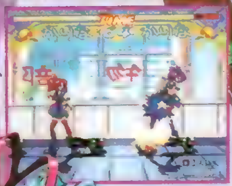
▲大破壊力の超フェノメノンクラッシュ。この恐怖は健在！

北条 虎美 Torami Hojo

前作同様、リーチが長く攻撃力は高い。✚キー↘＋強（しゃがみガード不能）のコマンドが変わり、間合い制限がなくなったため非常に使える技となった。

▶コマンドは✚キー↙＋強に。2択に効果絶大。

豊田 可莉奈 Karina Toyota



▶ケロケロアングラーのスピードが速く、スキも小さくなった。

すさまじい脚の長さは相変わらず。その長い脚から繰り出される連続攻撃も、前作同様強力だ。ケロケロメガヒートをからめた連携も破壊力抜群で、今回もトップ集団に食い込みそう。

キャシイ ワイルド Cathy Wild

キャシイの攻めの中核をなす、トリプルヘッドバットが弱体化！相手をつかみにくくなってしまったのだ。いてこましスペシャルも弱攻撃で簡単に潰されるようになり、冬の時代到来か!?

▲超必殺技に吹っ飛ばし効果がついたけど、焼け石に水!?

大久保 久美 Kumi Okubo

◀✚キー↘＋弱攻撃で、相手を浮かすことができない。この変更点は痛いかも。

なぜか弱体化が目立つ久美。✚キー↘＋弱攻撃で相手を浮かすことができなくなったほか、ダッシュ攻撃がつながりにくくなってしまった。怒涛の連続お手玉攻撃にかげりが!?

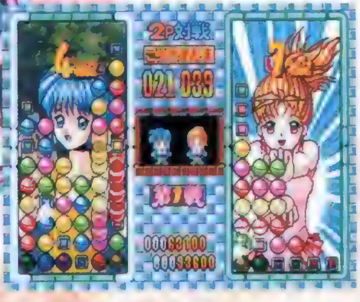
川崎 忍 Shinobu Kawasaki

あすかと同じくバランスキャラだった忍は、やはり現段階では変更点が見あたらない。ただ、ダッシュ攻撃から必殺技につなげやすくなったので、爆発力はさらにアップしている。

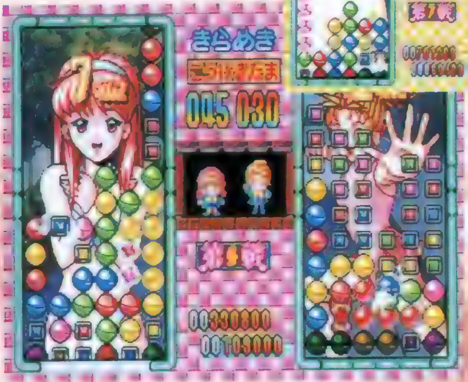
▶リーチの短さはダッシュで補う！　手数で勝負だ!!

恐いくらいにパワーアップ！

この『とっかえだま』は好きなように玉の位置を入れ替えられるので、感覚的には自由度が高い『ぱずるだま』といった感じのＰＺＧだ。モードは１Ｐ、２Ｐにそれぞれ３つずつ用意されており、幅広い楽しみ方ができるようになっている。サンプルにはメッセージ表示や音声が入っていなかったため、ストーリー設定などがわからなかったが、攻撃グラフィックは『ぱずるだま』より迫力があるぞ。オープニングアニメやオマケＣＧなど、『ときめき』ならではのオリジナル要素も期待したいね。



◀大連鎖だと、パワーアップした攻撃グラフィックが見られるぞ。



◀やはり紐緒さんといえば世界征服ロボです。これは強力だ！

◀詩織などは音声がないとわからないから残念。でも表情はナイスだ。

『とっかえだま』ってどんなルール？

玉を１つだけストックできるカーソルを使って、下からせり上がってくる玉の位置を自由に〝とっかえ〟（入れ替え）ながら、同じ色の玉を３つ以上揃えて消していくルール。玉には３つ以上揃えるだけで消せる大玉と、隣で大玉が消えると大玉に変化する小玉があり、これを利用して連鎖を組むことができる。連鎖を多く仕掛ければ、相手にたくさん攻撃玉を送ってダメージを与えることができるのだ。玉がせり上がって、画面の上を越えてしまったら負けだぞ。

▶同じ色の玉をタテ・ヨコ・カギ型で３つ以上揃えると消せるぞ。

早くもサンプルROM到着!!

一発逆転が面白いＰＺＧ『対戦とっかえだま』が『ときめき』仕様にリメイクされ、装いも新たにアーケードからＰＳにリニューアル移植！移植発表から２カ月しかたっていないが、早くもサンプルROMが届いたぞ。まだまだ開発途中のためパズル部分しかプレイできないし、サウンドも入っていないため確認できないことも多いが、プレイしてわかったことを含めて各モードを検証していくぞ。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

ジャンル	ＰＺＧ	価格	5,800円（予価）
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	６月19日		

 ©1997 KONAMI ALLRIGHT RESERVED.

いろんなモードがキミを待っている

ひとりでプレイ

「ぱずるだま」と大きく違う点は、この「ひとりでプレイ」で3つのモードが選べるようになったこと。これによって、1Pでも長く遊ぶことができるようになったぞ。特に、『とっかえだま』だけにしかないクイズ形式の“ひらめきモード”は、何度も挑戦したくなる面白さがあるのだ。もちろん、どのモードもプレイヤーが好きなキャラを選択してプレイすることが可能だ。

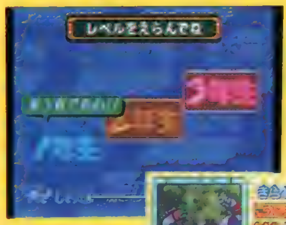
●ときめきモード

「ぱずるだま」同様、シナリオに沿って次々に女の子たちと対戦していくモード。残念ながら今の段階では「今回も伝説の木を目指すのか?」などのストーリー内容は不明だ。対戦前のシーンではどんな会話が用意されているのだろうか?

▲どんな設定かはまだわからないが、今回は女の子全員が水着姿で登場。もしやファンサービス!?(笑)。

●きらめきモード

純粋にコンピュータ対戦だけが楽しめる勝ち抜き戦モードだ。3戦で終了する「1年生」からゲーマーレベルの「3年生」まで、難易度は3段階。腕を磨く練習用にぴったりのモードと言えそう。ここでは同キャラ対戦も可能になっているぞ。



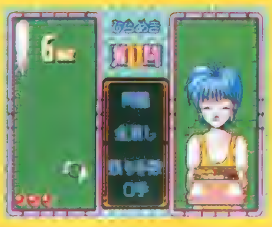
◀難易度設定は、「ぱずるだま」とほとんど同じ。3年生には“卒業”が待ってる(予想)?

▶同キャラ対戦が可能だから、1番強そうなキャラでプレイしても苦戦しちゃうかも。

●ひらめきモード

出題される条件を規定の手数以内でクリアしていく問題形式のモード。何度でもチャレンジできるので、連鎖の組み方もトレーニングできるぞ。

▶選んだ女の子が横で応援してくれるのが嬉しいのだ。これなら多少難しい問題でも、がんばってクリアしちゃうよね。



◀このモードの最大のポイントは、玉に邪魔されずに女の子の各連鎖時のグラフィックがバッチリ見られること。

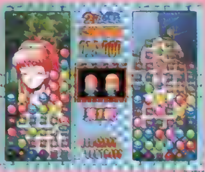
ふたりでプレイ

プレイヤー2人が、それぞれ好きなキャラを選んで対戦することができる。「ぱずるだま」のときと同様に、同キャラでの対戦も可能だ。この「ふたりでプレイ」では、連鎖をしたときに相手に送る攻撃玉の種類(当然「ぱずるだま」とはパターンが変更されている)を3つのタイプから選べる。勝負を決める対戦回数やハンディキャップなどの設定も自由に決められるぞ。

●タイプA(ときめきモード)

「ぱずるだま」とは違って自由に玉の位置を入れ替えることができるため、攻撃玉のパターンが変更されている。今回は詩織を例に挙げて紹介しよう。タイプAでの攻撃玉のパターンは、右下の写真のように山の形で横一列に色を揃えたもの。実際に対戦している様子が左下の写真だ。

◀対戦回数は最大9回。タイプA〜C共通だ。



▶連鎖を組みやすいから対戦は白熱するぞ!

●タイプB(きらめきモード)

このタイプBの攻撃玉パターンは、タイプAを逆さにして反転させたような形をしている。いわゆるタイプAのリバース型だ。当然、他のキャラもこのようにタイプAとタイプBが異なる形になっている。今回は詩織だけだが、次回は他のキャラについても紹介するので待っていてね。

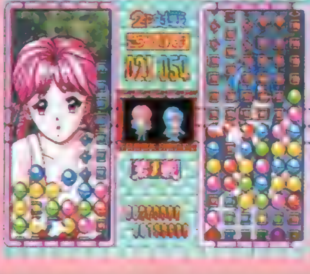
◀ハンデも自由自在。タイプA〜C共通。

▶タイプを変えることがハンデになる場合も。

●タイプC(超絶連鎖モード)

攻撃玉がすべて一色になる、いわゆる「ぱずるだま」の「ロボ作モード」だ。あらかじめ自力で連鎖を組まなくても、攻撃されて送られた小玉を消すだけで簡単に大連鎖になるぞ。攻撃を仕掛けるタイミングが勝敗を左右する、手に汗握る大連鎖合戦が味わえる。

▶対戦者によっては画面が真っ赤になることも。



◀1P側が攻撃玉を送り込み、2P側が反撃を開始するところ。攻撃開始のタイミングが勝負の分かれ道だ!

新感覚の恋愛フォトシミュレーション♡

フォトジェニック

夏の発売を目標に、鋭意開発中の『フォトジェニック』。今までにないタイプの恋愛ＳＬＧなので、期待している人も多いはず。今回は、徐々に見えてきたゲーム内容をチェックしていくぞ。

フォトジェニック

ジャンル	恋愛フォトSLG	価格	未定
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

今回は、ゲームの内容を教えちゃうよ

▶ここは、主人公の自宅。女の子を撮った写真を、アルバムで見ることも可能なのだ。

主人公はプロの風景カメラマン。しかし、１年後に開催されるコンテストに出場するには、苦手な人物写真を撮らなくてはいけない。そこで、街で知り合った女の子３人を被写体に、彼女たちとコミニュケーションをとりながらステキな写真を撮影するのだ。女の子とはただのカメラマンと被写体の関係だけではなく、親しくなっていけば恋愛感情が芽生え、恋に落ちることも……。ゲームは１週間単位で進み、フィルムを買う資金を稼ぐためにアルバイトをしたり、街を移動して女の子を捜すなどのスケジュールを決定しながら進行する。キミの行動が、１年後のコンテストと恋の行方を決めるのだ。

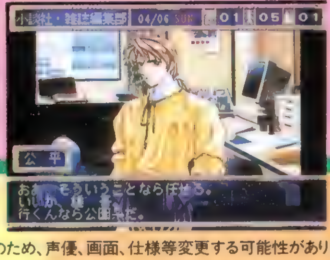
桜井 愛美
さくらい まなみ

あなたを助けてくれる人たちです

ゲーム中には、イラストで紹介している桜井愛美、織原いずみ、北条綾乃の３人の女の子の他にも、たくさんの人物が登場する。ここに紹介しているようなサブキャラクターたちは、女の子に関する情報をくれたり、ときには主人公を助けてくれたりする。しかし、中には同じカメラマンでコンテストの優勝を狙っているヤツや、女の子たちにちょっかいをだす恋のライバルなども登場する。うかうかしていると、お気に入りの女の子をとられてしまうから、助っ人とライバルをしっかり見極めることが大切だ。

▼ＣＭのモデルを中心に撮影する駆け出しのカメラマン。

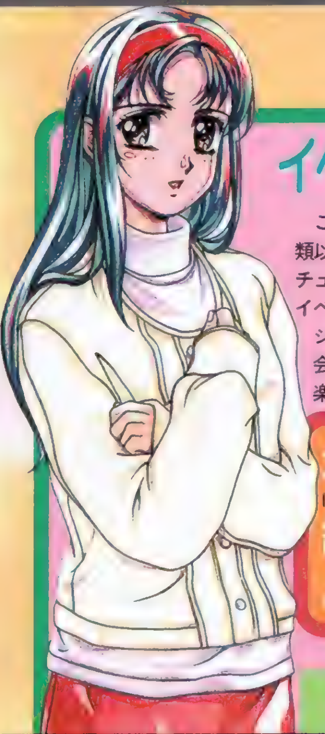
◀フィルムを売ってくれる神父さん。



▶主人公の悪友。アドバイスしてくれる。

織原 いずみ
おりはら いずみ

©SUNSOFT／フィルインカフェ／ゼロシステム／すぎやま現像 ※現在開発中のため、声優、画面、仕様等変更する可能性があります。

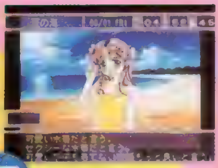


イベントにもいろいろなシチュエーションがあります

このゲームのイベントシーンは、約100種類以上用意されているから、変化に富んだシチュエーションを楽しむことができるのだ。イベントには、女の子との出会いのシーンやシーズン限定の季節イベント、女の子との会話の選択によって変化する写真撮影など、楽しいものばかり!! 女の子との会話では、彼女の悩みを聞いてあげたり、会話の選択によって機嫌をとることもできる。また、マルチエンディング形式で、数十種類のエンディングが用意されているぞ。

北条 綾乃（ほうじょう あやの）

シーズンイベント

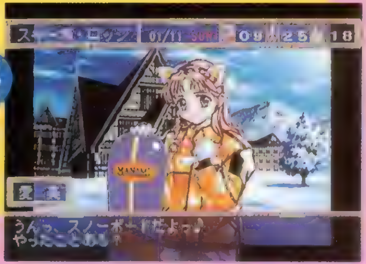


夏

◀▲夏といえば、やはり水着！ 女の子を海へ誘って、さっそく水着姿で撮影開始♡

冬

▼▶ウインタースポーツは、やっぱりスキー。ゲレンデで滑る彼女を撮り逃すなよ。



出会いイベント

▲桜が咲く4月、桜の木の下で、愛美と出会うシーン。出会いは場所と季節で異なる。

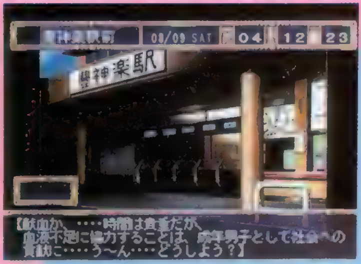
▲出会いのシーンでは、彼女の方から自己紹介してくれる。ここから、いよいよ愛美とのロマンスが……♡

◀初対面ながら、後ろから無邪気に主人公を驚かす愛美。人なつっこくて、カワイイよね。

彼女のハートをがっちりつかめ

その他のイベント

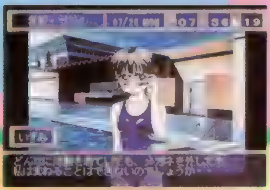
悩み相談

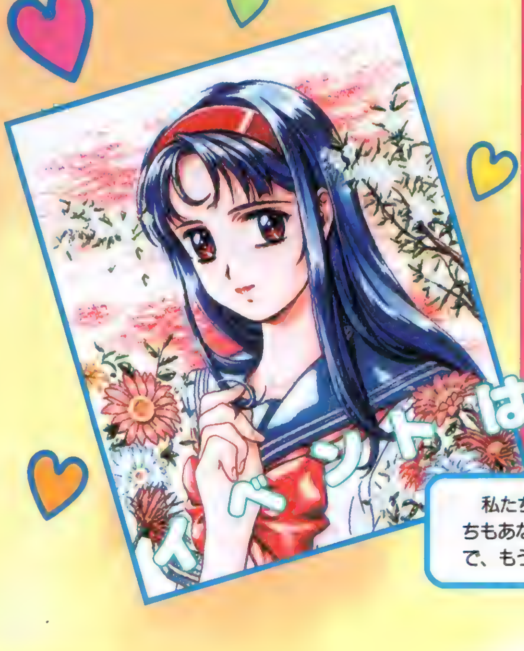


▼彼女たちの悩みを聞いてあげるのも大切。いずみは、ふだんかけている眼鏡にコンプレックスを感じているようす。

献血

▲写真撮影や会話だけでなく、献血なんていう意外なイベントもあるんだ。他にはどんなものがあるのかな？





イベントはまだまだあるよ

私たちを楽しみに待っていてくれるファンの皆さんへ。早く私たちもあなたに出会って、ステキな写真を撮ってほしいです。それまで、もう少し待っててね……チュ♡

Riverhillsoft
リフレイン
REFRAIN LOVE
ラブ
Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart
〜あなたに逢いたい〜
©1997 Riverhillsoft Inc.
新感覚・恋愛シミュレーション「リフレインラブ」
1997年3月、君は6人の仲間と、
新しい物語の1ページを開く。
NOW IN STORE
価格 6,000円
(設定資料集付き)
♥♥ 男女7人恋愛シミュレーション ♥♥
◆豪華声優陣の起用はもちろん、登場キャラのすべてのセリフはフルボイス仕様。音声は何と8時間以上!!
◆極美なイベントムービーやキャラクターの生き生きとした表情が、ストーリーを多彩に、リアルに演出。
◆総勢26名のキャラクターと、4地区・28カ所の移動場所で構成される、本格的なシミュレーションゲーム。
◆6月下旬からクリスマスまでの6ヶ月をドラマティックに演出する、マルチストーリー＆マルチエンディング。
〈初回分限定〉
オリジナルB2ポスタープレゼント!
※数に限りがございますので、お早めに！
※初回分限定特典は、ポスターがなくなり次第終了させていただきます。
購入者特典キャンペーン実施！
【限定ナンバリング入り・オリジナルテレカ】が当たる!!
1997年3月14日（金）〜5月23日（金） 当日消印有効（実施期間：10週間）
●応募方法：商品に入っているアンケートハガキに必要事項を記入の上、50円切手を貼ってご応募ください。
毎週抽選で50名様（10週間・期間合計500名様）に、限定ナンバリング入りオリジナルテレホンカードを差し上げます。
●キャンペーンに関するお問い合わせは：(株)リバーヒルソフト マーケティング部まで TEL 092-846-3381
●インターネットのホームページにリフラブコーナー開設!!
http://www.riverhillsoft.co.jp/REFRAIN/
ゲーム説明から「リフラブ通信」まで、情報てんこ盛り。グッズプレゼントもやってるよ！
"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-846-5312（24時間受付）
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。コマンドは［GO SGAMEVC］です。

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation

トレジャーハンティング・ボードゲーム

秘・宝・王

SONNET

もうお前とは口きかん!!

出し抜くほどに、熱くなる！
蹴落とすたびに、燃え上がる！
人生観が、変わるかも…。

勝利への掟は、ただひとつ。友情も愛情も踏み台にして、遺跡に眠る秘宝をいち早く、依頼者の元へと持ち帰るのだ。出し抜け、蹴落とせ、陥れろ！汚いヤツと罵られても、勝利者だけが正義と信じて…。但し、このゲームに勝利したとき、人生観まで変わっていても、それが運命と受け入れること！

4月25日発売予定／価格5,800円(税別)
マルチタップ／メモリーカード対応

発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7
インターネットホームページ　http://www.sonnet.co.jp

©1997 Lay-up
"PlayStationマーク"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

プレゼント!
秘・宝・王
オリジナルグッズ

抽選で100名に！
特製トレジャーバッグ
PlayStation 本体を持ち運ぶのにも便利な、「秘・宝・王」特製バッグです。

抽選で200名に！
特製ベースボールキャップ

応募方法／商品に同封されているアンケートハガキの「その他ご意見、ご希望をお書きください」欄に、ご希望賞品名をご記入の上、ご応募ください。
締め切り／平成9年5月31日(当日消印有効)
発表方法／雑誌広告ならびにインターネットホームページにて、発表いたします。

新作●ソフトステーション

Soft Station

新学期も始まったけど、みんな新しい環境にはもう慣れたかな？　新しくできた友だちとゲームで遊ぶのも楽しいよね。そんなときのためにこのコーナーで新作のチェックをしておこう。今回は東京ゲームショウ後ということもあり、いつもよりもボリュームアップしてお届けするぞ。

VOL.45

My Home Dream
——マイホームドリーム——

人生設計におけるステップの1つ"マイホーム"をテーマにしたソフトが登場！　TGSにも出展されていたぞ

ジャンル	住宅設計シミュレーション	価格	未定
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

夢と希望のマイホームをキミの手で設計、建築しよう！

設計から建築にいたるまで、住居造りのすべての要素が凝縮されているこのゲーム。プレイヤーは一級建築士となって、ゲームに登場するキャラクター（客）たちの要望に応えながら、彼らのマイホーム建設を手がけることになる。といっても、難しい知識や作業はまったく必要なく、簡単な操作と手順だけで住居造りを精密にシミュレートできるのだ。10組すべての客をクリアすると、プレイヤー自身のマイホームを建設することもできるぞ。

▲客の意見や要望は詳しく聞いておく必要がある。彼らの理想とかけ離れていると、買ってくれない場合も。

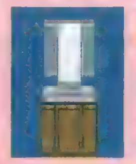
❤美人秘書がキミをサポート❤

主に事務関係でプレイヤーを助けてくれると思われる美人秘書さん。恋愛もあり？

400種類の素材とパーツを駆使して立派な家を造るのだ！

ゲームに登場する家のパーツや素材の総数は、なんと約400種類！　選択の幅はかなり広く、プレイヤーのこだわりやセンスを細部にまで反映させることが可能になっている。

インテリア



インテリアもプレイヤーが設定できる。美的感覚が試されるぞ。

窓

換気の便利さはもちろんだが、光源や外の風景も考慮にいれてベストな位置に窓枠を切りたいところ。

門

門は家を訪れた人と真っ先に向き合う、いわば顔ともいえる部分。おろそかにできない。

庭

テニスやバーベキューなど、家族交流に適した機能重視型もいいけど、風雅な庭園風の庭も捨てがたい。見映えか実用性か……。

造った家は自由な視点で鑑賞できる！

苦労して完成させた家は、距離や角度を変えながら自由な視点で鑑賞することができる。プレイヤーの設計が優れていれば、優れているほど、外観の見映えは良くなるぞ。また、家の中を見て回ることも可能で、その場合は画面が3D視点になり、実際に屋内を歩いているかのような臨場感を満喫することができるのだ。

▶できあがった家が完璧な出来ばえだったら、完成の喜びもまたひとしおだろう。ずっと見ていたくなるよね。

◀でも角度を変えると意外な手落ちが見つかったりして…。

©Victor Interactive Software,Inc.

ガメラ2000

ガメラVSギャオス軍団！　怪獣ファン必見の熱いバトルが3D空間で繰り広げられるのだ！

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	ヴァージンインタラクティブ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月25日		

プラズマ火球が敵を倒す！ 大迫力のガメラ3D・STGが登場

▲▶視点は前、左、右、後ろと4方向に自由に切り替えることが可能になっている。状況に応じて素早く切り替えろ。

咆哮が雷鳴の如く響きわたり、プラズマ火球が敵を討つ！　あの特撮映画でもおなじみの「ガメラ」が3D・STGとしてPSにやってきた。プレイヤーはハリアーに乗り、ガメラとともに、奪われてしまったギャオス遺伝子を取り戻すために戦うのだ。ガメラはオプションのように自機のハリアーについてきてくれ、こちらの指示通りにプラズマ火球とガメラアタックで敵を攻撃してくれるぞ。また、ストーリーは完全なオリジナルで、ステージの間に挿入されているインタラクティブムービーが物語をさらに盛り上げてくれるのだ。

▲ステージ間で見ることができるムービーはかなり本格的。ストーリーを把握するためにも、しっかりと見ておこう。

攻撃タイプは3種類

ノーマルショット

自機であるハリアーに装備されている武器。連射が可能だが、威力が弱いのであまり使うことはない。ただ、敵の弾を打ち消すことができるので、いざというときは役に立つ。

プラズマ火球

自機がロックオンした敵に、ガメラがプラズマ火球で攻撃をしてくれる。威力もバツグン、目標に必ずヒットするので、メインウェポンとして大活躍してくれるぞ。

ガメラアタック

おなじみのガメラの回転攻撃。画面右下のゲージを溜めた分の時間だけ、攻撃をしてくれる。ただ、一度使うと、一定時間使用できなくなるので注意して使おう。

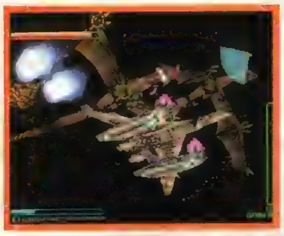
進行ルート＆エンディングはマルチに展開する

このゲームは普通のSTGのように一本道ではなく、ステージの途中で進行ルートが分岐することがある（分岐はステージのあるポイントで✚キーを入力することで行われる）。そして進行ルートが変わると、登場する中ボスも変わってくるのだ。また、それだけではなく、ステージ間にあるインタラクティブムービーのときの選択（誰に何度話しかけたかなど）によってエンディングも変わってくるので、何度も楽しめるようになっているのだ。キミは完全制覇することができるかな？

どちらかの中ボスが登場する

▲▶ステージ1ではこの2つの中ボスのうち、どちらか一方と戦うことになる。どちらにしても気を引き締めて戦うようにしよう。

▲このステージ間に、どんな行動をとったかで、エンディングが変わるのだ。いったい、どんなエンディングが用意されているのだろうか？



ガメラの力を借りて全8ステージを戦い抜け！

「ガメラ2000」では、ステージ数は全部で8つ用意されている。海上、森、地下、火口など各ステージは、変化に富んでいて見ているだけでもけっこう楽しめるぞ。さらに、フローティングバイクに乗って戦うステージ、いきなりボスであるギャオスと一騎討ちのステージなど、ちょっと変わった設定のステージも用意されているのだ。今回は8ステージのうち、"ＴＯＫＹＯ ＢＡＹ"から"ＮＥＯ ＨＯＮＧＫＯＮＧ"までの6ステージを紹介するぞ。また、登場する敵キャラはメカタイプや怪獣タイプなど実に多彩。特に怪獣タイプのキャラは、グラフィック、動きともにしっかり作り込まれていて、まるで怪獣映画を見ているような迫力がある。ＳＴＧファンだけでなく、怪獣ファンをも熱くさせてくれるゲームなのだ。

ステージ1 TOKYO BAY トーキョーベイ

東京湾を舞台に戦いが繰り広げられる一番最初のステージ。いきなり巨大戦艦（？）が登場したり、分岐ポイントがあったりと見どころ満載。このステージのラストには巨大ロボットが待ち受けている。

▼建物の向こうから巨大な姿を現した戦艦をプラズマ火球で倒せ！

▲ボスの巨大ロボットはミサイルなどで攻撃してくるぞ。

ステージ2 HAWAIIAN ISLAND ハワイアンアイランド

▼中ボスの巨大飛空艇。いくつもの砲台を装備している強敵だ。

▲高速で移動するボス。動きを見切ることが重要。

このハワイのステージでは中ボスの巨大飛空艇と、ボスの怪獣がとにかくすごい。どちらも巨大で、迫力満点！　攻撃パターンも豊富に持っている強敵なので、油断していると、あっという間にやられてしまうのだ。

ステージ3 DEEP FOREST ディープフォレスト

▼これがこのステージの自機となる2人乗りのフローティングバイク。

▲木々の間を高速で走り抜けながら攻撃をしかけろ！

このステージでは自機がハリアーから、フローティングバイクに変わり、ガメラが登場しない。その代わりにロックオンで誘導レーザーが撃てるようになっている。森の中を走るスピード感はバツグンだぞ。

ステージ4 UNDER WORLD アンダーワールド

前のステージに続き、フローティングバイクに乗って戦うことになるのがこのステージだ。また、怪獣タイプのザコキャラが多いのも特徴の１つ。ちなみに、ここにも分岐ポイントが用意されているのだ。

▼背後から迫ってくる敵。後ろを振り返って、素早く倒すのだ。

▲ボスの超音波攻撃は強力。タイミング良くかわそう。

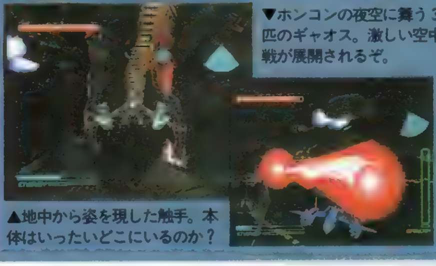
ステージ5 ALCATRAZ アルカトラズ

ザコキャラが一匹も登場せず、いきなりボス戦から始まるステージ。しかも相手は2つの頭を持つネオギャオス！　下の連続写真でも紹介しているが、全ステージ中、もっとも熱いバトルが展開されるぞ。

▼2つの口から放たれる超音波攻撃。うまく間をすり抜けないと危険だ。

▲ネオギャオスの攻撃が海上のガメラに襲いかかる！

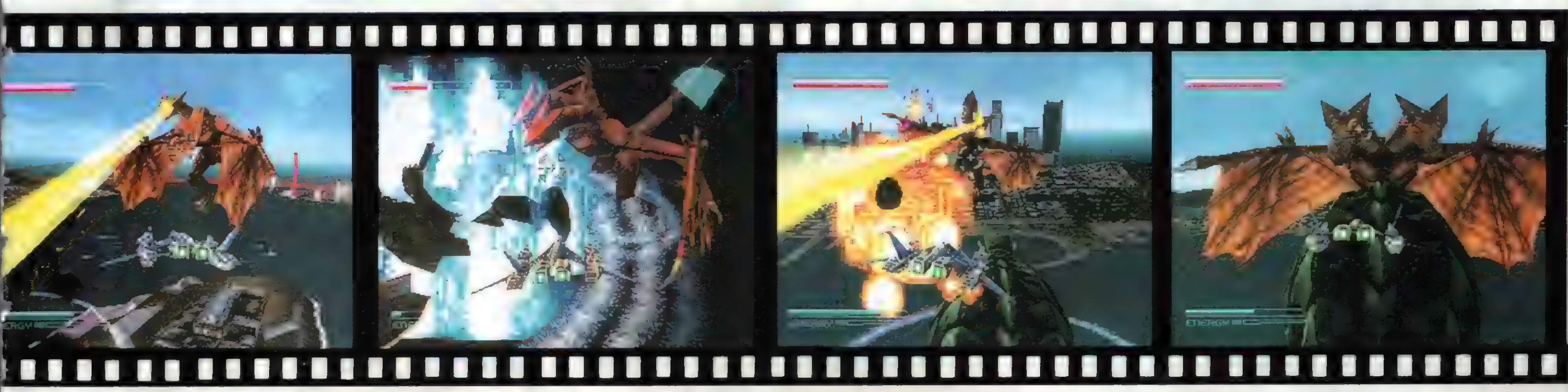
ステージ6 NEO HONGKONG ネオホンコン



▼ホンコンの夜空に舞う3匹のギャオス。激しい空中戦が展開されるぞ。

▲地中から姿を現した触手。本体はいったいどこにいるのか？

ここでは小型のギャオスがザコキャラとして無数に襲いかかってくる。中ボスは謎の触手（正体は後のステージで判明する）、ボスは3匹で編隊を組んだギャオスが登場する。そのコンビネーションは脅威の一言！



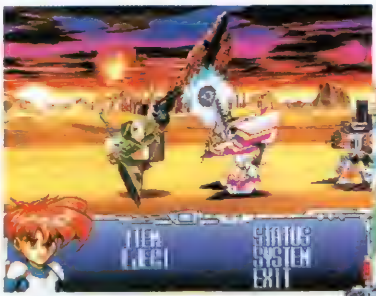
©大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©大映 NHFN／1996

雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ

SDロボットが画面狭しと暴れまわる迫力のA・RPG！
技や武器パーツが豊富で多彩なアクションが楽しめるのだ!!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	アクセラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月18日		

人型汎用機械「ライドギア」が繰り広げるアクションRPG！



▲夕日の沈む砂漠をバックに、武装したライドギアたちが戦いの火花を散らす。

▼コロッサスタウンを起点に物語は始まる。主人公たちの行く先々には、軍の不吉な影がつきまとう……。

人型汎用機械ライドギアを操って、邪悪な軍事国家の野望を叩き潰す！　このゲームはロボットアニメのヒーロー気分が味わえる痛快なA・RPGだ。プレイヤーが操る4機のライドギアは、各部のモーターの交換や、種類の豊富な武器を装備することでパワーアップ。これらは店で買ったり、倒した敵から奪い取ることで増えるのだ。さらに、さまざまな特殊技を覚えることで、格闘ACTばりのド派手な戦闘が楽しめるのだ。

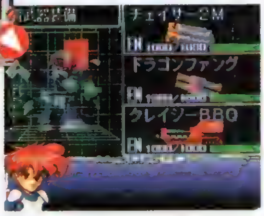
2人同時プレイも可能

2人同時プレイのときは、お互いにレンジ（攻撃範囲）の異なる武器を使うと戦闘が楽になるぞ。また、ボス戦では、2人のコンビネーションが勝利のカギだ。

WEAPON ウェポン

個性的な武器がたくさん登場！キミはどれを使う？

ライドギアの武装は、肩に装備するメインウェポンと手持ちのハンドウェポンが用意されていて、それぞれ最大3つまで搭載できる。搭載した武器は自由に切り替えられるので、状況に合わせて使い分けよう。また、武器を使うとエネルギーが減ってしまうので、残量に注意して使わないと痛い目に会うぞ。



▲▶搭載武器の変更など、ライドギアのメンテナンスは装備画面で行う。主な武装はショップでそろうけれど、敵から強力なモノを奪取できるかも!?

武器のタイプは、剣や銃火器以外にも、ドリルやヌンチャク、ムチ、電動ノコギリなど、実にさまざまなモノが用意されている。また、武器ではないがシールドも装備することができるぞ。

ライドギアとは？

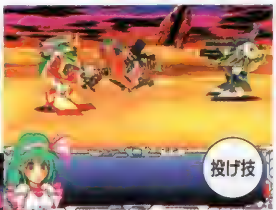
この世界における一般的な機械で、建設から軍用まで幅広く使われている。装備次第では宇宙に出ることも可能。

BATTLE バトル

武器や技を駆使して敵を倒せ

ライドギアのバトルアクションは武器のバリエーション並に豊富だ。ダッシュアタック（スライディング、ヒップアタックなど、各マシンによって攻撃方法は異なる）をはじめ、必殺技、投げ技、武器を使った連続技などが用意されている。しかも操作も簡単なので、ストレスなく楽しめるぞ。

レベルアップで技を覚えろ！



操縦者のレベルが上がれば、さまざまな技を使うことが可能。また、技の中には武器を使った強力な必殺技も用意されているぞ。

▲プロレス技のジャイアントスイング。ほかにもイズナ落としなどの投げ技があるのだ！

◀使用回数に制限があるものの、必殺技は超強力。画面上の敵を一掃できるのだ。

©1997 AXELA

西暦1999 ファラオの復活

古代エジプト文明の神秘に、エイリアンの襲来。
世紀末の地球を救う、たった1人のコマンドー!!

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	BMGジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月予定		

古代エジプトを支配したエイリアンが再び襲来!!

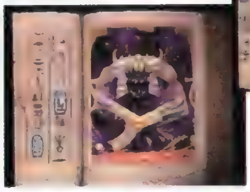
スムーズな操作性で楽しめる、3D・ACT。かつてエジプトに超文明を築いたのは、宇宙より飛来し人類を支配したエイリアンだった！ 1度は人類の反抗によって地球を去っていった彼らだが、この世紀末に再び襲来…という、かなりハイテンションな設定のもと、エジプトの古代遺跡を舞台に、人類の未来をかけてエイリアンどもと戦うのだ！ さまざまな武器を駆使しながらの戦いと、ジャンプ、泳ぐといったアクション性をふんだんに盛り込んだ謎解きが、3Dマップ上に展開されるぞ。

▲難易度のバランスもよく、プレイしやすい。このタイプのゲームが好きな人は、要チェックだ。

エイリアンVS人類最後のコマンドー!

再び現れたエイリアンに支配された地球の最後の希望として立ち上がったのが、キミとその仲間たち。しかし、エジプトに向かうキミの飛行機は撃墜され、仲間と連絡するためのトランスミッターも失ってしまった。キミはこの絶望的な状況で、探索を開始することになるのだ。

▼古代エジプトから飛び去ったエイリアンの子孫たちが、再び地球を征服！



▲支配された地球では、人間はエイリアンの奴隷となっている。人類を解放せよ！

ラムゼス王の霊力をとりもどせ!

古代のエジプトからエイリアンを撃退したのが、強い霊力を持つ勇者ラムゼス王だった。エイリアンと戦うには、彼の助力が必要不可欠となる。まずは王がエジプトの神々から授かった、6つの秘宝を見つけだすことが目的となるのだ。秘宝を発見すれば、その神秘の力でパワーアップすることができるぞ。

▲その力を恐れたエイリアンは、王のミイラを持ち去ってしまった。

6つの秘宝を探せ!

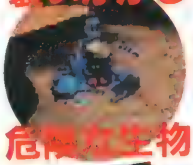
▲このサンダルがあればジャンプ力がアップ。これまで届かなかった場所へも行ける。

▶最初に訪れる神殿に眠るラムゼス王の思念。ゲームが進むごとに新しい情報をくれる。

さまざまな謎を解き明かし未来に光を!

敵を撃て!!

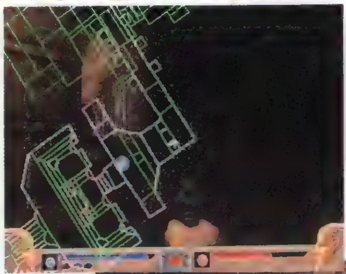
当然ながら、遺跡には敵がいっぱい。最初の装備は貧弱だが、強力な武器も落ちているぞ。敵を撃破して進むのだ！



襲いかかる 危険な生物

◀急降下しながら襲ってくる怪鳥。羽ばたき音に注意！

▶エイリアンの力によってよみがえった、エジプト神話の神・アヌビスの姿を持つモンスター。青い光球を撃ってくるぞ！



◀オートマッピングされる地図は、表示したまま移動可能。アイテムのマップを拾えば、未到達の場所の情報も手に入る。

▶遺跡のあちこちには、神秘的な力や特殊な仕掛けで閉じられた扉が。この扉は、同じマークのシンボルアイテムがないと開かないのだ。

遺跡といえば、当然謎解きもある。頭を使って謎を解かねば、地球の未来はとりもどせない。

謎を解け!!

ラクダを見つけて次のマップへGO!

遺跡のどこかにいるラクダに出会えば、次の遺跡への道が開かれる。このエジプトにはたくさんの遺跡が点在しており、そこを行き来しながら謎を解かなければいけないのだ。行き詰まったときは、他の遺跡を探索してみると、新たな発見があるかもしれないぞ。

▶セーブポイントにもなっている、ありがたいラクダさん。

◀全体マップで次の遺跡へ移動する。どんな遺跡があるのか!?

©1997 LOBOTOMY SOFTWARE, INC.

COOL BOARDERS2
Killing Session

大人気SPG「COOL BOARDERS」の第2弾が新要素を追加し早くも登場！ 華麗なトリックをCOOLにキメろ!!

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	ウエップシステム	対応周辺機器	各種アナログコントローラ対応
発売日	8月29日		

大ヒットスノボゲームがパワーアップして登場！

▲ビジュアル面も大幅強化！ パウダースノーの雪しぶきや、濃い霧などで雪山をリアルに再現!!

斜面を滑る爽快感、ジャンプの気持ち良さなど、スノボの楽しみが忠実に再現されていた大ヒット作『COOL BOARDERS』。それをはるかに上回るデキの続編「2」が登場するぞ！ この「2」は、対戦が可能となったほか、さまざまなモードやコースが大幅に増加された究極の第2弾なのだ。また、今作より各種アナログコントローラにも対応している。スノボの興奮を、よりリアルに、存分に、味わうことができそうだぞ!!

コース数が増えた！

前作は、コース数が4つ（そのうち隠しコース1）しかなく、ちょっぴり物足りなく感じたもの。しかし今回は、通常コースだけでも9つに増加！ さらに初心者用のゲレンデ、ハーフパイプのほか、ワンメイクジャンプ用のジャンプ台などの特殊なコースも、ビックリするほど数多く用意されているのだ。もう、コースが少ないなんて言わせないぞ!!

▶崖が切りたった危険なコースも！

▲コース中にはジャンピングポイントがある。高得点を狙うなら、ここでトリックをキメよう！

とにかくボリュームUP!

モード数が増えた！

前作では1つしかなかったモードが、今回はなんと6種類に増加！ どれも手ごたえ十分で、「COOL～」ファンなら大満足間違いナシだぞ!!

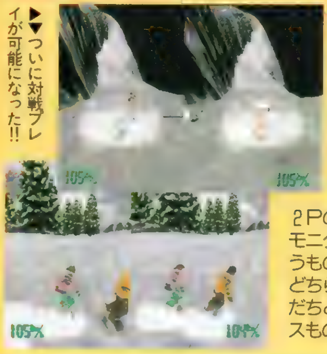
SNOWBOARDING COMBINED 複合

7人のCOMキャラと複合レースを全9戦行い、総合ポイントで優勝を競うというモードがコレ。つまり、冬季五輪でおなじみのスキー種目「ノルディック複合」のスノボ版というワケだ。まず、1回のジャンプ演技（トリック）の得点を競う種目、「ONE MAKE JUMP」（ワンメイクジャンプ）を行う。次に、その得点をタイムに換算して時間差スタートするレース「EXTREAMER CROSS」（エクストリーマークロス）を行い、最終的な順位を決めるのだ。

▶鮮やかなトリックで上位に付けろ！ 慎重に大胆にジャンプだ!!

◀誰よりも速く滑り抜けろ！ ゴールをめざし、狙うは総合優勝!!

VS BATTLE 対戦



▶▼ついに対戦プレイが可能になった!!

「COOL～」ファンが待ち望んだVSモードが、ついに実現した！ しかもその対戦方法は、1P対2Pの画面分割で行うものと、2つのモニターで通信ケーブルを使用して行うものの2種類が用意されているのだ。どちらも手軽に対戦が可能なので、友だちと熱く盛り上がってみよう。レースものは、やっぱり対戦がなきゃね!!

OTHERS

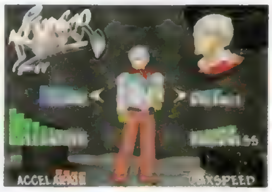
その他にも4種類！ あの「HALF PIPE」も!!

このほか、「複合」のところで説明した「ONE MAKE JUMP」（ワンメイクジャンプ）の単独モードをはじめ、コースを滑りながらジャンプをキメる前作唯一のモード「FREE RIDING」（フリーライディング）、広いゲレンデを自由に滑る練習用モード「BOARD PARK」（ボードパーク）、さらにパイプを半分に切ったようなコースでトリックをキメながら演技を行う人気競技「HALF PIPE」（ハーフパイプ）もあるのだ！

さらに…こんなところもパワーUP!

1 キャラが個性豊かに！

マイキャラとして選択できる男女2人ずつ、計4人のキャラは、スピードやジャンプ力などの能力値が細かく設定されているぞ。



▶COMキャラにも細かな設定がなされている。これにより、実際のレースのような激しい駆け引きも存分に味わえるのだ。

2 ボードデザインも可能！

なんと「2」では、ボードのデザインもエディットできるようになったのだ。スノボにかける熱い想いをデザインで表現しよう！

◀ボードを自分でデザインするのも、これまた楽しいもの。誰にもまねできないオリジナルボードで、COOLにキメたいね！

©1997 UEP Systems,Inc.

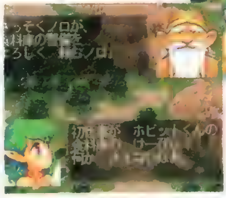
RIOT STARS
ライアット・スターズ

配属された部隊は宮廷軍の落ちこぼれ軍団!? 個性的な仲間たちを率いて戦場を駆け巡ろう!

ジャンル	S·RPG	価格	¥6,800
メーカー	ヘクト	対応周辺機器	メモリーカード(2~8ブロック)
発売日	5月2日		

斬新かつ画期的なシステムが魅力のシミュレーションRPG!

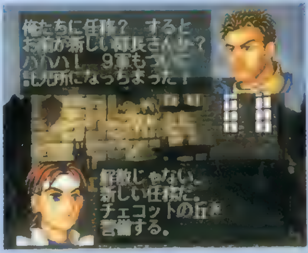
逆転性の高いスリリングな戦闘システムや、自由な感覚でキャラクターを成長させられる育成システムなど、画期的なフィーチャーを満載しておくるシミュレーションＲＰＧ『ライアット・スターズ』。今号ではその斬新なシステムの側面から、ゲームの魅力に迫るぞ。システムの内容そのものは、従来のシミュレーションＲＰＧにありがちな難解なものではないので、初心者でも安心なのだ。



◀▲ドラゴンや妖精に代表される、幻想的な生き物たちが暮らす中世的な雰囲気の世界。そんな独特の世界観のもとで『ライアット・スターズ』の物語は展開される……。

宮廷軍のはみ出し者たちの活躍を描く!

物語の主人公は、辺境での功績を認められて部隊の隊長に抜擢された弱冠16歳の騎士。ところが、主人公が隊長に就任したのは、宮廷軍最弱の第９軍だった。ここから、はみ出し者部隊・第９軍の活躍と成長を描く物語が幕を開ける。



◀第９軍のメンバーは、みんなキラリと光るものを持っている。

『RIOT STARS』の3つのポイントを解説するのだ!

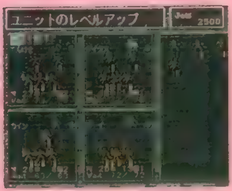
ゲームは大まかに分けて、次の戦いにそなえて準備をするインターミッションと、戦場となるマップで敵軍と戦う戦闘シーンの２つで構成されている。インターミッションでは、城や街で情報集めやアイテムの購入ができるほか、戦いに参加するキャラクターの編成や、育成が可能。次の戦場におもむく前に、キャラクターをしっかり成長させておかないと戦いには勝てないぞ。戦闘シーンはリアルタイムで進行し、敵味方関係なくもっとも素早い部隊から行動できるのだ。

▶ゲームが始まったばかりの序盤では、進行に合わせてメッセージが表示され、さまざまなシステムをレクチャーしてくれる。

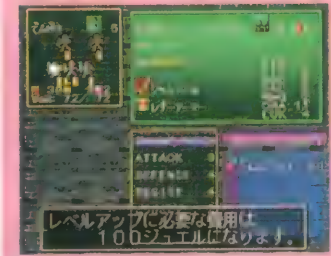
◀グループ同士の戦闘は、互いの位置や向きによって最初の状況が変化する。

POINT 自由度の高いキャラメイキング

このゲームのキャラは、戦いで経験値を得て成長するのではなく、編成画面でジュエル（お金）を振り分けることによって成長する。つまり、ジュエルが残っているかぎり、プレイヤーは好みのキャラを思いのままに成長させることができるのだ。ただ、各キャラは戦いで敵を倒すほど、ステータスが上がりやすくなる。戦いで経験を積ませることも大切だ。

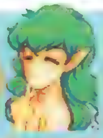


▶功績レベル（戦闘で敵と戦えば上がる）が高いと、ステータスが大きく上がる。



◀キャラを成長させる方法は、レベルそのものを上げて全体的なステータスを上げる方法と、個別のステータスを強化する方法がある。

POINT 豊富なパーティアタック!!

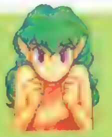


グループ同士が激突するバトル画面では、ジェムメーターが点滅を始めたときに◎ボタンを押すと全員で総攻撃する。

グループ編成によって攻撃が変化!

◀グループを編成しているキャラクターの種類や数によりパーティアタックの内容は変化する。

POINT 最大威力のSS（スーパースター）アタック!



パワーストーンがストックされているときに、バトル画面で◎ボタンを押すとユニットリーダーの必殺技を使うことができる。使う必殺技の種類と効果はリーダーによって異なるが、どれも一気に戦闘を有利にできるほどの高い能力を秘めているぞ。そのほんの一部をここで紹介だ。

◀連続で剣を繰り出し、敵１体を斬りきざむ剣士カインの必殺技。この技で敵グループのリーダーを倒せば相手は総崩れに。

▶すべての騎士が槍を突き出し、敵に向かって突進するパラディン、サイクスの必殺技。

©HECT 1997

ELFIN PARADISE
エルフィンパラダイス

**有名声優&かわいい妖精の魅力がまた味わえる!
今度の作品は育成SLGなのだ!**

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,800
メーカー	アスク講談社	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月25日予定		

5人の妖精とつむぐ、楽しくて不思議な物語

▶平日は授業に出たり、アルバイトしたりして主人公のパラメータを上げる。

「ボイスパラダイス エクセラ」など、有名声優&かわいいキャラ(妖精)の魅力が味わえるソフトで実績をあげているアスク講談社から、最新作の『エルフィンパラダイス』が登場! 今回の作品は、ストーリー性を重視した育成SLGだ。華やかさと彩りをさらに増した妖精たちが、プレイヤーに再び素敵なひとときをプレゼントしてくれるぞ。

▲5人の妖精たちとの交流は、ゲーム展開において非常に重要な要素だ。

▲妖精たち以外のサブキャラクターも登場! 幼なじみや学友など、人間の女の子にもアプローチできるぞ!!

スランプを乗り越え繭を成長させるのだ

この物語の主人公は、最近スランプで落ち込んでいる美術系の専門学校生。卒業課題の制作がいっこうに進まないことに悩んでいた彼は、ある日突然押しかけてきた5人の妖精たちから、主人公のエネルギーによって成長するという妖精の繭を託される。そして、妖精の女の子たちと共同生活しながら繭育てに取り組むことになるのだが…。主人公は、スランプを乗り越えて繭の成長&課題の制作を成功させることができるのだろうか!?

▲繭を育てる期間は1年。その間にはいろんなできごとやトラブルが発生する。

主人公をとりまく5人の妖精(エルフィン)たち

主人公と協力して繭を育てる妖精たちは、個性的でかわいい女の子ばかり。彼女たちと友好的な関係を築ければ、繭の状態が良くなり、うれしいイベントも発生するぞ。

▲彼女たちとの毎日は、主人公にとって忘れえぬ思い出になる…。

「優しさ」の妖精 ジャスミン (属性 水)

優雅な物腰としっかりした口調から、おしとやかな印象を受ける女の子。常に冷静さを失わず自分なりの視点で落ちついてものごとを判断できる。言葉づかいは柔らかいが、内容的にキツイことを言ったりもする。(CV:久川綾)

シトロン (属性 光)

明るく子どもっぽい性格が特徴の、妖精たちのムードメーカー。なにごとにおいても一生懸命だが、天性のドジが災いしてか失敗することが多く、そのたびに仲間たちから茶化されている。甘い食べ物に目がない。(CV:國府田マリ子)

「好奇心」の妖精 ローズマリー (属性 花)

5人の中では最年少で、妹的な存在。のんびりした性格で、好きな昼寝を始めると2~3日は起きないこともあるというから筋金入りだ。花占いには自信を持っており、その的中率には他の4人も一目置いている。(CV:丹下桜)

「自信」の妖精 ミント (属性 風)

物事を客観的な視点でとらえて判断する理論派。あまり感情を表に出さず、何をするにもソツがない。かなりの自信家で、自分の意見に自信を持つがゆえ、頑固な一面を見せることも。運動神経は5人の中で1番。(CV:永島由子)

シナモン (属性 火)

男っぽい口調とさっぱりした態度からも察しがつくように、性格はかなり男まさり。どんなことにでも真剣に取り組む姿勢を忘れず、少々の失敗は気合いでカバーするがんばり屋だ。意外に照れ屋なところもある。(CV:富沢美智恵)

 ©Ask Kodansha Co.,Ltd. 1997

G・O・D pure

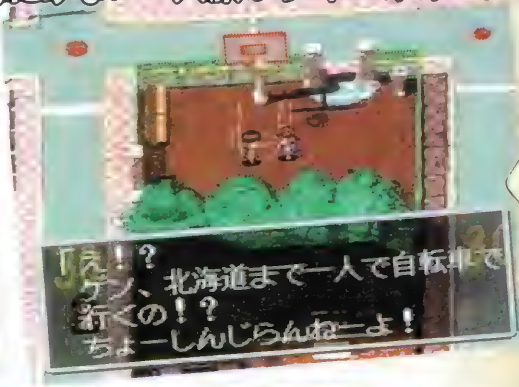
演出、音楽、キャラクター。それぞれの分野での最高スタッフたちによる超大作RPG、いよいよ登場間近！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

「成長」をテーマに、壮大なストーリーで綴る正統派RPG

近未来の地球を舞台に壮大な物語を繰り広げる正統派RPG『G・O・D pure』。1人のごく普通の少年が、何気なく出かけた旅の途中で遭遇するさまざまなできごとを綴った物語だ。このゲームのキーワードとなるのは「キャラクターの成長」という部分。普通のRPGにありがちな数値だけのレベルアップではなく、さまざまな人間との出会いや別れを通して訪れる「人間の成長」を主人公ゲンの視点で表現しているのだ。近未来の地球、どこか見慣れた街や国（日本やアジア、ヨーロッパの国々がモデル）を冒険の舞台とし、迫り来るエイリアンと戦う主人公たち。彼らはいったいどのような「成長」をプレイヤーに見せてくれるのだろうか？　また、ポリゴンによるムービーシーンや、チャクラ（特殊能力）やサイコ（超能力）を使ったド派手なバトルシーンの演出などにも注目してほしい。

なにげない一人旅が少年の未来を変える…



▶まだ世界が平和だった頃、とある街から少年時代のゲンが北海道まで自転車で旅に出るところから物語は始まる。これがすべての始まりだった。

ゲン覚醒のとき…

主人公
ゲン

舞台は近未来の地球！

物語の主な舞台は、エイリアンの侵攻により壊滅の危機にさらされた近未来の地球。そこには、どこか現代の面影を残す都市や国が数多く登場。エイリアンの襲撃により様変わりした都市や国の数々を、実際に旅して廻るという楽しさも味わうことができるのだ。もちろん、列車や気球などさまざまな乗り物も登場するぞ。

◀エイリアンに対抗する超国家組織「BLESS」が設置されている街。

▲住民は、みんな語尾に「みゃあ」とつける街。ここは名古屋がモデル？

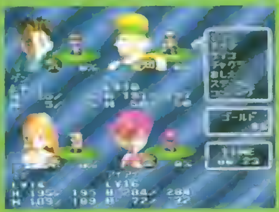
▶未来の長崎？　ここからイルカに乗ってシュリ城（沖縄？）へ行ける。

▼雪に囲まれたスノウ村。現在の札幌か？　ここから大陸へ渡ることができる。

チャクラシステム＆迫力のバトルシーンに注目！

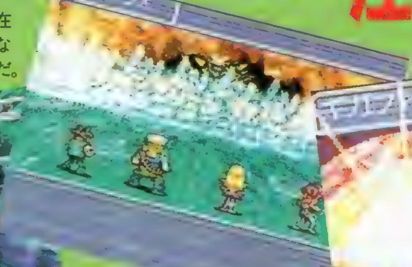
冒険の舞台は近未来の地球なのだから、当然「魔法」なんてものは存在しない。主人公たちは、チャクラと呼ばれる人の体と精神に眠る不思議な力を目覚めさせながら、サイコ（超能力）を駆使して戦うことになるのだ。また、バトルシーンでは、PSならではの高性能を駆使したド迫力な演出で戦闘をもり立ててくれるぞ。

サイコ攻撃炸裂!!



▲ステータス画面ではポリゴンによるキャラが表示される。

▲人の体に眠っている力を覚醒させることで、様々な力が使えるようになるチャクラシステム。



▲▶バトルシーンでのサイコ攻撃（超能力）では、実写をデジタル取り込みした迫力の演出が楽しめる。サイコの種類によって様々な効果が用意されている。

©1996／1997 Imagineer Co.,Ltd. ©サードステージ ©江川達也 ©ミュージックチェイス

ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

折しもワールドカップ予選で盛り上がるこの時期、
日本代表チームで世界一を目指してみてはいかが？

ジャンル	SPG	価格	¥5,800円(予価)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	6月5日		

今度は世界を舞台にキックオフ!!

ＰＳのサッカーゲームの定番といえば、『ウイニングイレブン』シリーズであることは、誰もが認めるところ。今回の『ワールドサッカー』は、昨年発売された『Ｊリーグ実況ウイニングイレブン'97』のワールドエディション。登場するチームがナショナルチームになり、モードと操作系に若干の変更が施されている。収録されたナショナルチームは全32カ国で、ヨーロッパ地区から21、アフリカ地区から３、北・中南米地区から６、アジア地区から２チームと、世界の強豪国のほとんどをおさえているといってもいい。

フォーメーションの変更ができたり、試合中に作戦を使えたりするのは前作と同様。イタリアやブラジルといった世界有数のチームを、フォーメーションや選手のポジションを変更して好みのチームに作り変え、そのチームを率いて実際に試合を行える醍醐味……。ほんと、サッカーファンにはこたえられないゲームだね。

実況シリーズ最新作!

▲選手に調子の良し悪しがあるのはおなじみ。絶好調から絶不調まで５段階ある。

選手たちの入場シーンがイカす!

実際のサッカーの試合でも、選手がピッチに姿を現すと観客から歓声があがるもの。選手の入場シーンには、“いよいよこれから試合が始まる”という期待感を高まらせてくれる効果がある。この『'97』でも入場シーンの雰囲気は満点。よく見ると選手の姿形が個性豊かなのがよくわかる。

気分はフランスW杯？

◀よく見るとシブい国の名前も発見できる。今の時期、やはり日本を選択する？

全32カ国が一堂に会す!

MODE 珠玉の４モードがキミをトリコにする

ゲームには、ここに紹介する４つのモードが用意されている。前作に存在したいくつかのモードは『ワールドサッカー』の仕様にあわせた変更が加えられている。エキシビションでは協力プレイができたりと、それぞれのモードで違った遊び方ができるので、好みに応じて遊びわけよう。

インターナショナルリーグ戦

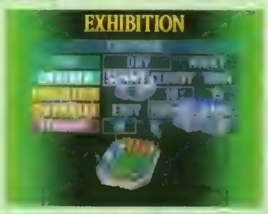
▲16チームを選択して、総当たりのリーグ戦を行う。

PK戦

▲好きなチームを選択して、ＰＫ戦だけを楽しむモード。

エキシビション

天候や試合時間、コンピュータの強さからスタジアムの選択まで、プレイヤーの好きなようにプレイ条件を設定し、遊ぶことができるモード。対戦プレイのほかに２人協力プレイをすることもできる。また、コンピュータ同志の戦いも見られるので、チーム攻略に役立てよう。



◀各種設定を細かく変更することができる。

インターナショナルカップ戦

実際のワールドカップと同じように、32チームをいくつかのブロックにわけて予選を行い、各ブロックの上位２チームが決勝トーナメントに出場できる。トーナメントに出られたら、あとは優勝を目指すだけだ。運が悪いと、同じグループに強敵ばかりがそろうときもあるけどね。

◀ワールドカップの雰囲気が味わえるぞ

ACTION 誰にでも簡単にスーパープレイが可能

ワンツーパス

◀ワンツーパスのお手軽さは前作と変わらない。

▶パスを受けた選手は、ダイレクトでスルーパスを出す。

スルーパス

◀Ⓐボタンでスルーパス。最終ライン突破に使うと効果的。

▶うまくいくとフリーでパスを受けられ、決定的チャンスに。

操作系は基本的に前作を踏襲しているが、遊びやすさを追求した結果、改善されている部分もある。例えばスルーパスは、前作では“パスボタンを連続して２回押す”という操作をする必要があったが、『ワールドサッカー』ではボタン１つで繰り出せるようになっている。操作面でのストレスがなくなり、簡単な操作でスーパープレイを出せるようになったのはうれしい限りだ。とびっきりのイマジネーションを働かせて、スーパープレイの数々を決めまくれ！

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ヨーロッパ戦線をテーマにした名作SLGの続編

アライドジェネラル

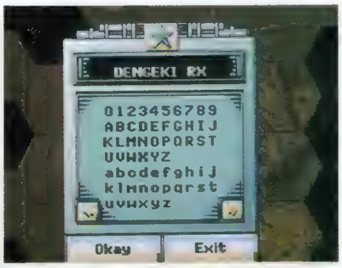
ジャンル	SLG
メーカー	エクシングエンタテイメント
発売日	6月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

司令官となり激戦をくぐりぬけろ

第二次世界大戦(ヨーロッパ戦線)をテーマにし、そのリアルな設定で好評を博した戦略ＳＬＧ『パンツァージェネラル』の続編がＰＳに登場！　この『アライド〜』も前作と同様、各国の兵器はもちろん、当時の気候や、戦場となった地形など、かなり細かい部分まで再現されているぞ。今回の『アライド〜』のキャンペーンモードでは、枢軸国軍を操った前作とは逆に、連合国軍を操ってゲームを進めていくのだ(シナリオモードは前作と同様､両方の軍でプレイ可能)。ドイツ軍を制圧すべく､数々の戦場を戦いぬけ！

▲オプションやメニュー関係も充実。「グレードアップ」で同系統の強力版ユニットに変更できる。

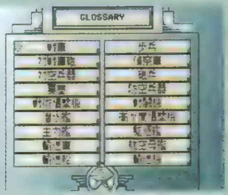
◀キャンペーンモードでは、シナリオのクリア状況によって次のシナリオが決定する。



▲各ユニットは名前を変更することが可能。好きな名前を入力すれば、さらにアツくプレイできる。

多彩なユニットを使いこなせ！

登場するユニットは、陸、海、空あわせて全18系統。各国とも、１系統につき４タイプ前後のユニットが生産可能だ。



▲戦車から輸送機まで全18系統。どう使いこなすか、キミの指揮官としての能力が問われるぞ！

◀実在した兵器が、リアルに再現されているのだ。

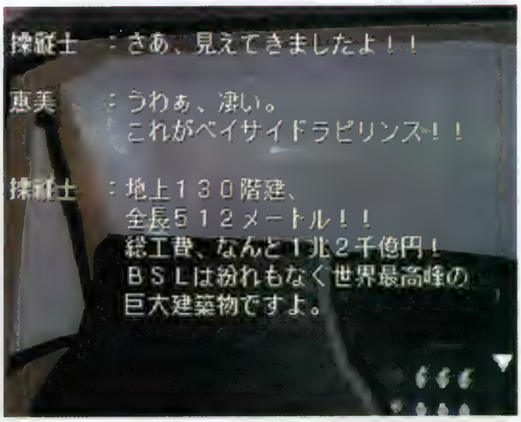
ビックリ、ドッキリの〝ハイパーノベル〟。ヘッドホンでお楽しみを！

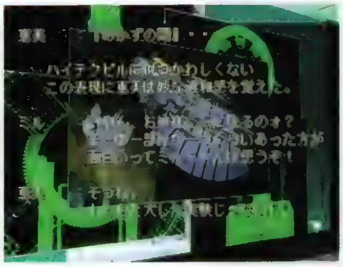
あかずの間

ジャンル	AVG
メーカー	ヴィジット
発売日	5月9日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

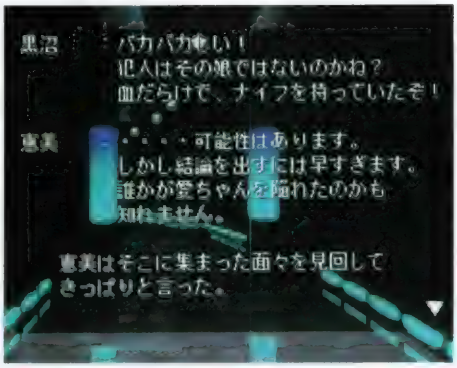
ハイテクビルで何が起こるのか？

この『あかずの間』は、最新のＣＧ技術を駆使したムービーと、臨場感あふれるドキドキの立体サウンドが楽しめる〝ハイパーノベル〟だ。西暦20XX年、日本政府はスペースコロニーのモニター実験を目的としたハイテクビルを建設し、閉鎖空間において人間の心理がどう移り変わるのかという実験を90日の予定で開始した。日本政府から要請を受けた主人公の精神科医・綾川恵美も、他の被験者とともに実験に参加するが…。果たして実験の結末は？　そして、ビル内に存在する謎の部屋「あかずの間」とは？





▲ビル内には「あかずの間」と呼ばれる部屋があるらしい。そこには、いったい何があるのか…？



◀実験開始直後、いきなり殺人事件が発生！　閉鎖された空間で、90日も人間は生きていけるのだろうか？

▲部屋に誰か来た！　〝飛び起きた〟主人公の目線とシンクロして画面がスクロールするぞ。

さまざまな結末が楽しめるのだ

この作品はマルチシナリオ＆マルチエンディングになっている。ゲーム中の会話によってゲーム展開や結末が変化するので、何度でもプレイしなおすことができるのだ。

▼こんなあやしい会話が聞けたりもするのだ。

▲主人公がＡＶ女優になってしまうなんて結末もあるぞ。

Published by XING INC. ©1997 Four Winds Software Inc. ©1997 Strategic Simulations,Inc. All rights reserved. ©VISIT

HARD BLOW ハード・ブロー

選手として、トレーナーとして、ボクシングにかける 2つの人生を同時にシミュレートできるこだわりの1本!

ジャンル	育成SLG+SPG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月発売予定		

鍛えた拳で世界を奪取! 育成&実戦のリアルボクシングゲーム!!

「HARD BLOW」は、トレーナーの立場で選手を育成する「トレーニング」と、実際に選手を操作して対戦相手と戦う「試合」の2つで構成されるボクシングゲーム。プレイヤーはトレーナーと選手の2役をこなすことで、リングという華やかな表舞台と、その裏に秘められた過酷なトレーニングの日々の両面から、ボクシングの世界に触れられるのだ。トレーニングでは豊富なメニューの中から好きな練習方法を選び、好きなように選手を育てることが可能。そして、その成果が試される試合では効果的な視点と演出で迫力満点のファイトが展開されるぞ。

▲プレイヤーが最初にやるべきことは、新人選手の発掘。ともに世界を目指すパートナーだ、慎重に選ぼう。

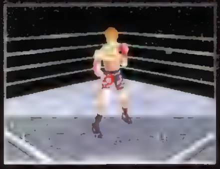
◀戦え！栄光のリングで勝利の喝采をあびるその日まで!!

育　成

トレーニングメニューを設定して選手を鍛える以外に、このパートではファイトスタイルの設定・変更や、コンビネーションブローの開発ができる。どういうタイプのボクサーに育てるか、自由に方針を決められる。

▶メニューによって上昇するパラメータは異なる。まずは弱点を克服だ。

▲単にパラメータだけを上げていくのではなく、試合日が近づいたら実戦集中度（試合に対する精神集中の度合い）を高めるメニューを重点的に実行するなどの配慮も必要。



ファイトスタイル変更

オープンやヒットマンなど、全5種類のファイトスタイルから1つを選んで設定できる。ファイトスタイルには熟練度があり、熟練度が上がると特殊なパンチを習得可能。

コンビネーションブローの習得

ジャブ→ジャブ→ストレートといった感じのコンビネーションを組み立てられる。試合中にその順番で技を出すと、戻りの動作がキャンセルされて連続パンチになる。

実　戦

試合のパートでは、約20種類ものパンチを駆使して対戦相手と戦う。このゲームには、ガードやスウェーなどの防御のテクニックにもデメリット（失敗すると一瞬無防備になるなど）があるので、従来のボクシングゲームよりも深い読みと戦略が要求されるのだ。

▲戦いの始まりを告げるゴングが鳴り響く、緊張の一瞬。積み重ねてきたものをすべてぶつけろ！

厳しい訓練の成果を見せろ!!

▲▶ガードの得意な相手でも、連続でパンチを防御すれば腕が下がる。その瞬間を狙い渾身の一発を放て！

炸裂する必殺ブロー!!

総合的なパラメータが一定以上になると、選手は必殺パンチを習得する。モーションが大きく当たりにくいが、ヒットすると爆発的なダメージが！

▲フックをかわしてアッパーをうちこむ必殺技。フック以外のパンチをうちたれたらダッキングする。

◀低い体勢から全身の力で突き上げる必殺のアッパー。

©1997 Electronic Arts.

犯人が毎回変わる!? ボードゲーム感覚で楽しめる推理ゲーム!!

Proof Club プルーフクラブ

ジャンル	TBL
メーカー	ユタカ
発売日	6月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） マルチタップ（最大5P）

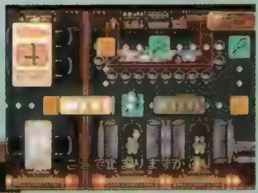
犯人は…おまえだ！ え？違う!?

ボードゲームの遊びやすさに推理要素をミックスしたのが、この『プルーフクラブ』だ。プレイヤーは殺人事件の現場を歩き回り、証拠や動機を示すカードを集めていく。そして、ライバルの邪魔をしながら、いち早く犯人を突き止めることが目的だ。舞台は難易度のやさしい順に列車、洋館、豪華客船の3つが用意されていて、ボードゲームならではの仕掛けや偶然性がいっぱい。また犯人や凶器、アリバイがプレイするたびに変わるので、何度でも遊べるぞ。5人まで同時プレイできるから友だちとワイワイ楽しもう。

▲プレイヤーのうち、誰かが犯人を告発した時点でゲーム終了。このとき証拠が沢山あれば有利だ。

カード運が勝負の分かれ目！

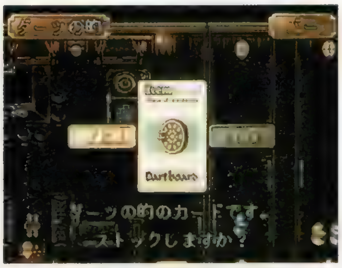
プレイヤーは5枚の持ち札からカードを選び、その数値だけ移動できる。カード運が悪いと、目的の場所を通り過ぎてしまうことも。



▲画面の“虫メガネ”マスが捜査ポイント。それ以外のマスでもさまざまなイベントがある。

◀メインは移動カードだが、ときには特殊なモノも手に入るぞ。

◀証拠になりそうなアイテムを見つけたときは、容疑者に質問して情報を得ることができるのだ。



▲怪しいところを調べて証拠カードを集めよう。モタモタしているとライバルに先を越されるぞ。

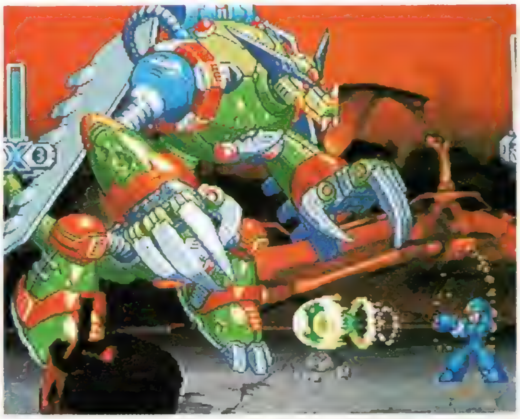
最高峰の完成度を誇る「ロックマンX」シリーズの最新作が登場だ

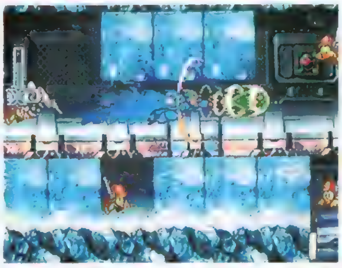
ロックマンX4

ジャンル	ACT
メーカー	カプコン
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード （ブロック数未定）

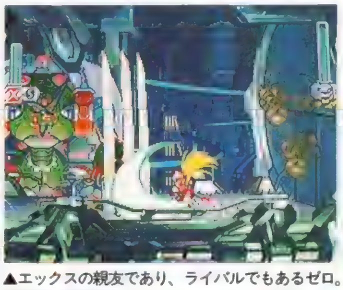
ゼロも参戦し戦いはさらに激化！

元祖「ロックマン」シリーズとは一味違うサイバーな世界観が魅力の「ロックマンX」シリーズ。その第4弾がいよいよ登場だ。今回の見所はなんといっても主人公のエックスの親友、ゼロが最初からプレイヤーキャラとして選べるようになったこと。どんな攻撃ができるのか、いまから楽しみだね。またオープニングやボス戦の直前に挿入されるアニメムービーもグ〜ンとグレードアップされるらしいぞ。そのほか今回の敵のことや新たなパワーアップパーツに関しては、まだ謎に包まれているので続報を待とう。




▲平和を愛する主人公のエックス。敵を倒して武器をゲットし、さらなる敵に挑め。

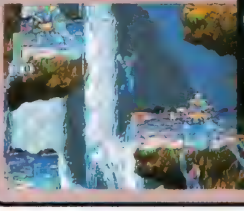
◀PSの機能を活用してのアッと驚くような演出も盛りだくさん。戦いもますます白熱するのだ。

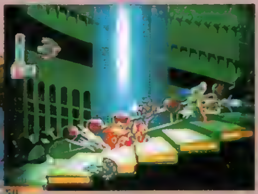

▲エックスの親友であり、ライバルでもあるゼロ。通常時の戦闘能力はエックスよりも上なのだ。

使用キャラが増えて楽しさ2倍

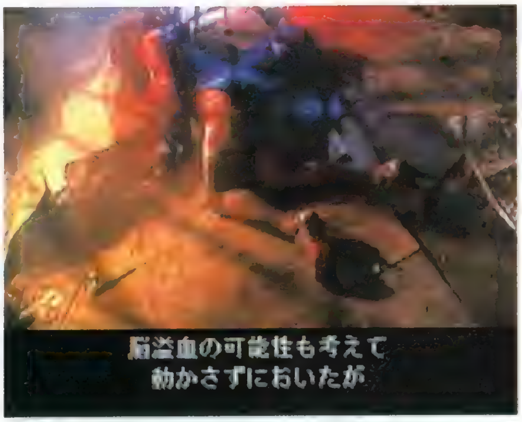
選べる2人のキャラ、エックスとゼロではストーリーや細かなゲーム展開が異なるぞ。両方のキャラでゲームを進めていくとストーリーの全貌が明らかになる仕組みなのだ。

▼エックスに与えられた新たな使命とは…。そして敵の正体は。




▲隠されたゼロの秘密も明らかになる？ 乞うご期待だ。

©辻真先とアイディアブレーン ©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN ©こどもの館 ©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.



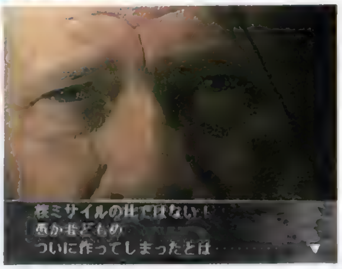
映画も顔負けの大迫力シーンがウリの"ハイパーサイエンスAVG"

THE UNSOLVED ジ アンソルブド

ジャンル	AVG
メーカー	ヴァージン インタラクティブ
発売日	5月2日予定
価格	¥7,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

奇怪な事件の全貌を暴くのだ！

「ジ　アンソルブド」は、現実の世界で起こりうる不可思議な事件をプレイヤー自身が追跡、検証、判断するという〝ハイパーサイエンスＡＶＧ〟だ。この作品の主人公は、トラブルを起こして「クズ箱」と呼ばれる部署に左遷されてしまった新聞記者マック。プレイヤーはマックとなり、「クズ箱」から抜け出すため、特ダネである猟奇殺人事件の解明に挑むのだ。プレイヤーはさまざまな手段で情報を入手しつつ取材報告書を作成していくのだが、この報告書に書きこむ内容によってエンディングが大きく変化するぞ。



▲スラムに棲む老人の証言。核ミサイルの威力を超えるモノとはいったい何なのだろうか…。

◀静止画とSEが非常に効果的に使われている捜査シーン。まるで映画のワンシーンを見ているようだ。

▲取材データの確認画面では、同僚のトムやパトリシアの意見を聞くこともできるぞ。

対話でのかけひきがポイントだ

対話シーンでは、「感情ゲージ」への入力によって微妙なニュアンスを表現できる。こちらの態度しだいで相手の出方も変わるぞ。

▲画面の右下にあるのが感情ゲージ。態度（積極的〜消極的の度合い）を細かく表現できる。

◀対話の進めかたしだいでは意外な人物から情報が入手できる。

ビリヤードに勝ってあこがれの声優とデートしよう

ボイスアイドルコレクション 〜プールバーストーリー〜

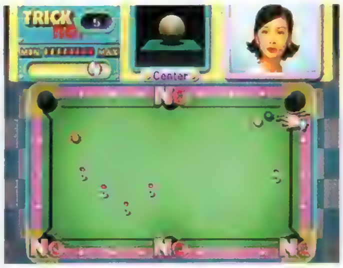
ジャンル	ETC
メーカー	データイースト
発売日	4月18日予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

人気声優とビリヤードで勝負！

この『ボイスアイドルコレクション』は、あこがれの声優とビリヤードで勝負できるというソフトだ。ゲームモードは〝デート〟、〝トーナメント〟、〝トリック〟の３種類が用意されており、どのモードでも、勝負に勝てばおいしいイベントを楽しむことができる。ビリヤード部分も本格的な作りで、９ボールやローテーションなど様々な種目がそろっているので、遊びごたえは十分だ。ちなみに、このソフトには、オマケとして各声優それぞれ２タイプずつの留守電メッセージボイスが収録されているぞ。

▲８名の声優のキュートなボイスを収録。条件を満たすと「アニメチックバージョン」も選べる。

◀声優は、1ショットごとに様々なリアクションを見せて（聞かせて？）くれるのだ。



▲曲芸的なトリックショットを要求されることも。全問クリアすれば、おいしいイベントが…。

デートを成功させよう！

デートモードでビリヤードの勝負に勝つと、ＡＶＧ風のデートを楽しむことができる。デート中、声優がいくつかの質問をしてくるので、慎重に答えてデートを成功させよう。

▼選択によって、ウインドウ内の声優の表情が変わるぞ。

▲ハッピーエンドになった場合は、ハートマークが点滅するぞ。

©1997 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©1997 JAMP ©1997 DATA EAST CORP. ©1997 Four Winds Software,Inc. ©1997 テレビ東京制作

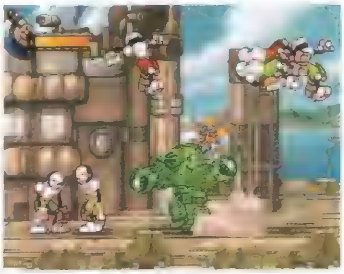
「お供メカ」と協力して敵を倒す横スクロールACT
4人同時の対戦プレイも楽しめるぞ!

パンツァーバンディット(仮)

ジャンル	ACT
メーカー	バンプレスト
発売日	7月予定
価格	¥5,800円予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P可 最大4P可(対戦格闘モード)

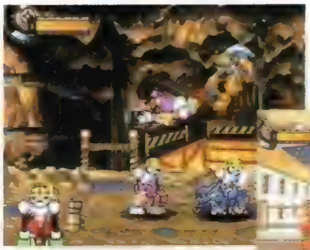
ユニークなキャラが大活躍!

※「パンツァーバンディット」の画面は開発中のものです。

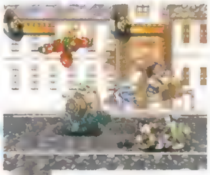


▲敵キャラの姿や動きを見るだけでも、このゲームの楽しい雰囲気を感じ取ることができる。

「パンツァーバンディット」は、独特の世界観&ユニークなキャラが特徴の横スクロールACTだ。作品の舞台は、「蒸気文明」と魔法が共存している不思議な世界。プレイヤーはこの世界に生きる少年(または少女)となり、「お供メカ」とともに敵を倒していくのだ。ちなみに、この『パンツァー〜』には、おまけとして最大4人まで同時にプレイできる対戦格闘モードも用意されている。お気に入りのキャラを使って、アツイ対戦を楽しむことができるのだ。



▲選べるキャラは4人用意されている。キャラごとに個性的な「お供メカ」がついているぞ。



▶2P同時プレイも可能。協力して敵をガンガン倒すのだ!

◀ボスキャラ登場!けっこうマヌケな感じがするヤツだけど、ボスだけあってやっぱり強い!?

リアルな設定がウリの"インタラクティブSTG"

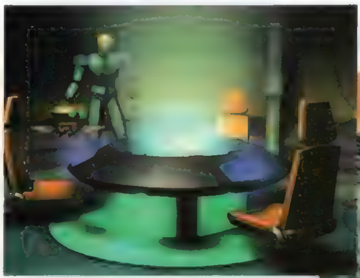
宇宙機動(ASTRO TROOPER) VANARK ヴァンアーク

ジャンル	AVG+STG
メーカー	アスミック
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

2つのモードが楽しめるのだ

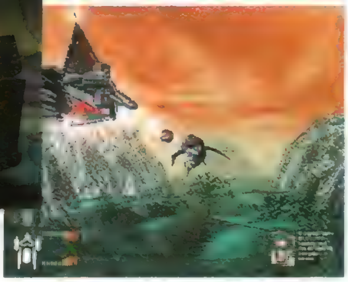
細部まで練りこまれた設定と、プレイヤーをゲームの世界に引きこむ工夫が用意されている"インタラクティブSTG"「VANARK」がPSに登場! この作品は、異変が起こった火星の謎に迫るストーリーモードと、戦闘機を操って火星の表面や宇宙を駆ける3D・STGモードの2種類で構成されている。そして、ストーリーモードでの行動により、直後の3D・STGモードの内容(設定や難易度など)が変化するのだ。ストーリーを演出する高レベルのCGや音楽にも注目!

▼オープニングムービーの1シーン。まるでSF映画を見ているようだ。



▲ポリゴンキャラの動きが印象的なストーリーモード。ここで取る行動によって、直後の3D・STGモードの内容が変化する。

▼3D・STGモード。自機、敵機とも細かい部分まで描きこまれている。詳細な設定がゲーム画面にも生かされているのだ。



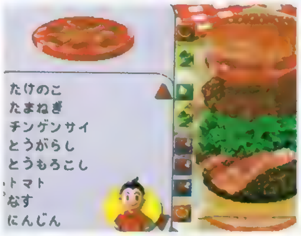
オリジナルのハンバーガーを作って販売する
ちょっと新しいSLGが登場!

バーガーバーガー

ジャンル	SLG
メーカー	ギャップス
発売日	秋予定
価格	¥5,800円予定
対応周辺機器	未定

キミの作ったハンバーガーはおいしい?

この『バーガーバーガー』というSLGの主な目的は、バーガーショップの経営ではなく、おいしいハンバーガーを作ってそれを販売すること。すなわち、もっとも重要なのは、"経営手腕"ではなくて"料理の腕"なのである。様々な障害を乗り越え、ライバルとの競争に打ち勝って、自分のチェーン店を業界の最大手にするのだ!



◀ハンバーガーの具は何にする? キミの料理の腕が問われる瞬間だ。

新新なシステムが話題になった名作SLGがパワーアップして登場! 新要素も満載だ!

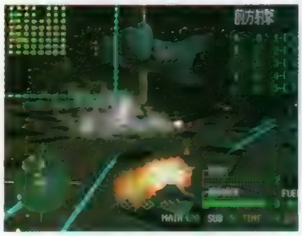
Carnage Heart EZ

ジャンル	SLG
メーカー	アートディンク
発売日	7月下旬予定
価格	¥5,700予定
対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)

※「Carnage Heart EZ」の画面は開発中のものです。

鋼の機体に命を宿し、戦いに挑め!

兵器などの設計からその行動プログラムに至るまで、すべて自分の手で作れるという斬新なシステムで話題を集めたSLG「カルネージハート」がパワーアップして帰ってきた! 前作では難解だった行動プログラムも、「EZ」では初心者でも簡単に作れるようになっている。さらに、対戦モードでのリーグ戦など、新要素も多数追加されたぞ。



◀機体とプログラムのバランスが勝利のカギを握っているのだ。

かわいい中国娘がたくさん登場する麻雀ソフト

天仙娘々 てんせんにゃんにゃん 〜劇場版〜

ジャンル	TBL
メーカー	未定
発売日	8月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

キミの好みのタイプはどの娘かな?

'92年にパソコンで発売されて人気を博した麻雀ソフトが、装いも新たにPSに登場! このPS版もパソコン版と同様、中国風の美少女キャラ(でないのもいるけど)とのアツイ対戦が楽しめるぞ。ゲームには、イカサマ(アイテムや特殊能力)ありのストーリーモードと、イカサマなしのフリー対戦モードの2つのモードが用意されている。

◀かわいいキャラたちの、お色気たっぷりの活躍に期待!

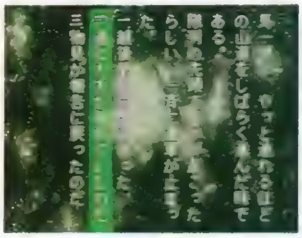
重厚なシナリオでつづられる歴史テキストAVG

信長秘録 〜下天の夢〜

ジャンル	AVG
メーカー	アテナ
発売日	5月30日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

歴史マニア必見のテキストAVG

織田信長を題材にした歴史テキストAVG。「本能寺の変における影の首謀者は?」など、歴史上の"if"が楽しめる、40本以上のストーリーが用意されているぞ。作品のシナリオは、TVドラマ「長七郎江戸日記」などを手がけた日本放送作家協会所属の3名が担当。時代考証なども本格的なので、歴史マニアでも十分納得できる内容なのだ。



◀ストーリーは、プレイヤーの選択しだいで様々に変化する。

©Fill In Cafe ©BANPRESTO 1997 ©ASMIK programmed by BIT TOWN Mechanical Designed by DARTS.
©1997 GAPS INC./Rythmics/Ikuo HYAKUTA ©1995,1997 by ARTDINK. ©Athena

あのエアロスミスとの夢の共演が叶う!

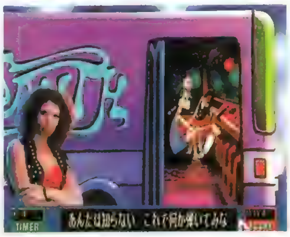
QUEST FOR FAME™ クエスト フォー フェイム

ジャンル	リズムギターゲーム
メーカー	SCE
発売日	7月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック) Vピック

熱いハートをたたき込め!

◀これが付属機器のVピック。ギターを使用してのプレイは、どんな感じになるのか楽しみだ。

▶画面下のリズムを刻むメーターにあわせて弾く(叩く)のだ。ギターヒーローを目指すには練習あるのみ!



▲キミはギタープレイのテクニックを磨いて数々の難関を突破しなくてはならない。ヒーローには一筋縄ではなれないのだ。

▲緊張の瞬間、エアロスミスのメンバーの前での演奏。キミの熱いハートを聞かせてくれ。

なんとPSにピック(Vピック)を使ったリズムギターゲームが登場するぞ。ゲームは曲にタイミングをあわせてピックで弾く又は、コントローラのボタンを叩くだけ。リズム感さえ磨けば誰でも簡単にギタープレイが楽しめる新しい内容になっている。曲はエアロスミスを中心にロックのヒット曲を満載。数々のステージをクリアしていくゲームモードに、多彩なステージを自由に楽しむパーティモードも用意されているぞ。エアロスミスの期待に応えるギタリストを目指せ!

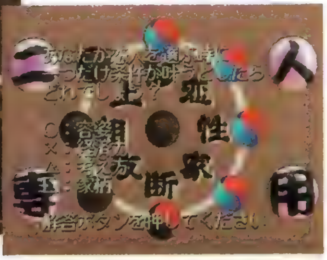
あなたの心に問いかけて…、あなたの本当の性格や欠点を分析してお答えします

ザ・心理ゲーム2

ジャンル	ETC
メーカー	ヴィジット
発売日	5月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

あなたの心を診断しましょう

◀「恐怖の扉」では、過去へさかのぼりながら奇妙なショートストーリーが展開される。



▲同じ設問にお互いが回答し恋人関係などの相性を診断するモードはちょっとドキドキ…。

数々の設問に答えていくだけでプレイヤーの心理を分析する「ザ・心理ゲーム2」。シリーズ第2弾では、前作よりもさらに深く心理や性格を分析できる心理分析編と、おみくじや対戦ミニゲームなどが遊べるゲーム編の2つのジャンルに分かれた計8種類のモードが楽しめるぞ。心理ゲームのスタイルもさまざまで、お手軽に楽しめるタイプのものから、実写を使ったホラータッチの占いまで多岐に及んでいる。専門誌の「エルフィン」(学習研究社刊)が監修しているだけあって本格的な仕上がりだ。さらにゲーム編の「ゲームで心理ゲーム」では15種類のミニゲームも用意されているぞ。

▲15種類の対戦ミニゲームは、パーティなどで幅広く楽しめるぞ。

失われた人類の遺産「トーテム」を取り戻すため…。今、1人の男が戦いの旅に出る

メタルドレッド

ジャンル	STG
メーカー	バンダイビジュアル
発売日	夏予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

人類の敵は機械生命体・ハードセル!

原因不明の事故により人類の大半が消失した近未来を舞台にした3D・STG『メタルドレッド』。プレイヤーは自らの肉体を改変、進化させながら機械生命体・ハードセルに立ち向かうのだ。なお、登場する敵ハードセルなどのデザインは「機動警察パトレイバー」など人気アニメのメカデザインを手掛けた佐山善則氏を起用している。

◀機械生命体・ハードセル。彼らは自己修復、複製機能を持っている。

黒田愛実、板野一郎ら、豪華スタッフが手掛けた、感動のAVG大作

熱砂(ほし)の惑星

ジャンル	AVG
メーカー	伊藤忠商事
発売日	7月予定
価格	¥6,300(2枚組)予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

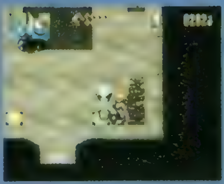
生命の意味を感じてほしい…

地球から遠く離れた惑星を舞台に、親子の愛と感動の物語を描くAVG『熱砂の惑星』。ゲームは3Dダンジョンなどを移動して謎を解きながら進んでいくという正統派なスタイル。しかしながら、ひとたび、敵と遭遇すると3Dポリゴン格闘ばりの戦闘シーンに切り替わるのがこのゲームの特徴。全編に流れる美麗なムービーも必見!

◀母のために主人公ダンは水を求めて旅に出ることを決意する。

気持ちいい春風に乗せて新作PSソフトの紹介だ 4月11日～4月24日

この号が発売されている間にリリースされるソフトを紹介するこのコーナー。4月11日に発売されるソフトは『新テーマパーク』、『DISRUPTOR ディスラプター』、『パワーステークス』、『ゲーム日本史 革命児 織田信長』、『爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって』、『THE GREAT BATTLEⅥ』、『ダークハンター～上 異次元学園～』、『アランドラ』、『アクチャー ゴルフ』、『雷電ディー・エックス』、『戦闘国家－改－IMPROVED』、『スタンバイ Say You!?』、『アンジェリーク Special 2』、『アンジェリーク Special2 プレミアムBOX』、『プレイスタジアム2』、『Streetgames'97』、『競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え!?万馬券!?』の17本。4月18日には『ダカール'97』、『ベルデセルバ戦記～翼の勲章～』、『大冒険Deluxe～遥かなる海～』、『HASHIRIYA 狼たちの伝説』、『ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～』、『えこのKIDS』、『オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ～実戦美少女攻略法～』、『フェーダ2 ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～』、『クォヴァディス～イベルカーツ戦役～』、『Max Racer』、の10本だ。なお、『ザ・クロウ』は現時点での発売日が4月下旬『超人学園ゴウカイザー』、『ファイロ＆クロード』、『聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～』、『シムタウン』、『ケイン・ザ・バンパイア』の5本のソフトは4月予定となっているので、チェックが必要だ。



◀仕掛け満載の謎解きACT「アランドラ」。

総本数	27本
総購入価格	166,500円

©1993, 1994, 1995, 1996, 1997. Virtual Music Entertainment, Inc. All rights reserved. Virtual Music logo, Virtual Music Entertainment, Quest For Fame and VPick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc. ©VISIT ©1997 BANDAI VISUAL ©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET INC.

PlayStation

南寿町商店街が、だ・大ピ～ンチ!!
町にはヘンテコリンな魔物があふれだし、
八百屋も魚屋も商売上がったりだァ!
この困った事件に南寿高校の花の女子高校生
赤城杏たちが勇敢?に立ち上がった!
このドタバタ劇の結末はいかに!?

※写真は開発中の画面です　実際と異なる場合がありますのでご了承ください

どこにでもありそうなありふれた町、南寿町商店街にある日
突然わけの解らない魔物がゴチャゴチャとあふれだしました。
これは創造神ナージュが創った、異世界からの侵略だったのです。
南寿高校の赤城杏は、仲のよい商店街のおじちゃん、おばちゃん
たちを助けるために、異世界の穴に友だちとともに飛び込みました。
物語は事件の鍵を握っているナージュ像をめぐり、異世界を舞台に
女子高生たちが騒動を繰り広げるシミュレーションRPGゲームです。
さぁ、女子高生たちはナージュ像を取り戻し、南寿町商店街に再び平和をもたらすことができるのでしょうか?

"[illegible]" マーク[illegible]よび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテ[illegible]ントの[illegible]です。

株式会社 バリエ

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ?

いよいよ発売目前に迫った、100時間ドラマ『PAL』!!今回の「ネクストウェイヴ?」は、その画期的なまでに簡易に設定された!!ユーザーに優しいシステムを中心に紹介していこう。

今回のテーマ:大作親切100時間

斬新?親切?わかりやすいから100時間遊べる!!

PAL パル —神犬伝説—

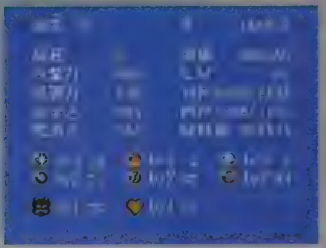
- メーカー/東北新社
- 発売日/4月25日
- 価格/¥5,800
- メモリーカード/1ブロック使用

What's New 『パル』だから、新しいこと わかりやすいこと

「パル』の特徴は、大きく分けて2つある。1つは100時間に及ぶストーリー。もう1つは、非常に簡易でわかりやすいシステムだ。今までの一般的なコマンド入力型RPGとは違って、コマンドの入力、アイテムの選択やステータスの確認などの面倒な作業を、見事に簡略化している。だからこそ! 100時間遊べるのだ。

1 ステータス画面

通常のステータス画面は必要最低限の情報を示している。特別な場合を除いてはこれで十分だが、ステータス屋という店に入れば、タダでより詳しいステータスを確かめることができるぞ。



◀普段は表示されない攻撃力や防御力、経験値などが表示される。

2 アイテムの使用

入手したアイテムは、入手次第、アイテムウインドウ内で用途別に整理整頓される。戦闘中か、移動中か、どちらで使うものかも区別してくれるぞ。

◀アイテムは、常に攻撃、防御などの用途別に整理される。

わかりやすい

発見
使用

◀▲フィールド移動中にキラキラと光っている場所を見つけたら、それがお宝。即、調べよう。

3 簡単なコマンド入力

誰が何をどの属性で

実はこのゲーム、✚キーとボタン1つですべてのコマンドが入力できてしまう。このシステムのおかげで会話や戦闘などが楽にこなせて、ストーリーはかなりスピーディに展開するぞ。ちなみに設定次第では片手操作も可能になるのだ。

©1997 東北新社/東映ビデオ

神犬伝説 PAL

Character
広大なマップへ旅立つ！　パルと、ユニークなキャラクターたち

この物語の世界を影で支配しているノストラダムス委員会。その統率者であるノストラダムスの陰謀は、心優しい少女・カオルの誘拐からはじまった……。なぜ？　カオルが？　物語は、その謎に迫っていく。

さらわれた御主人様を取り戻すため、パルは神犬戦士に!!

カオル
物語のカギを握る、心優しく内気な少女。動物好きで、捨てられていた小犬・パルを拾って育ててくれる。しかし、ある日突如現れた謎の集団（ノストラダムス配下の「戦闘機」）によって誘拐されてしまう。

貧乏神
カオル救出へと旅立つパルの仲間として七福神に選ばれた下級神。倒した敵をお金に変換する能力を持っている。なんと！　山の神とは夫婦だったりする。

パル
この物語の主人公。自分を育ててくれた愛するご主人様カオルを誘拐した犯人と戦うが、無念にも敗れてしまう。しかし、これも運命のいたずらか、神の国に導かれ、修行の末に神通力を得て神犬戦士に転身する。

ユキト
カオルのボーイフレンド。平穏な日々を送るごく普通の少年だったのだが、神犬戦士となったパルと出会い、カオル救出のためにともに旅立つこととなる。神通力は使えないが、得意の料理で仲間をサポートしてくれるぞ。

山の神
貧乏神同様、パルの協力者として七福神に選ばれた下級神。その風体からも察しがつく通り、力が自慢の肝っ玉母さんである。しかし、涙もろく優しい心の持ち主でもある。貧乏神とはおしどり夫婦？

System
神々からゆずり受けた力、「神通力」自分自身の手で、悪を倒す！

敵との戦闘には欠かせない能力が神通力。この能力は、修行の末、神々の国でも高い位にある七福神から授かる巻き物を装備すると、使えるようになるのだ。はっきり言って、このゲームでは神通力なくして敵を倒すことは至難の技なのだ。

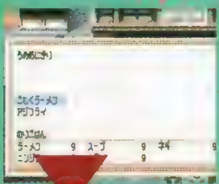
神通力
神通力には6つの属性（光・火・氷・金・雷・土）があり、それは神通力だけでなく、敵にも設定されている。属性の相性を見極めれば、戦闘もたやすい。

➔神通力がレベル1からレベル2になると…
神通力のレベルが上がると、威力が増すだけでなく、各属性毎に追加効果も加わってくるのだ。中には補助効果もあるぞ。

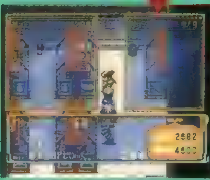
特殊術神
神々の国の住人たちで、貧乏神・山の神とは顔見知りのそれぞれに特殊な能力を持った6人の神々（目神・疾風神・蜘蛛神・鬼神・助け神・後ろ神）。彼らの協力（術を貸してくれる）が得られれば、HP回復の術などが使えるようになるぞ。

たすけ神
はやて神

COOKING
神通力ではなく、ユキトの趣味というか特殊技能。いわゆるただの料理だが、実は、HP回復はこの料理を食べるしかないといっても言いくらい重要な技能だ。しかし、材料がなければ料理は作れないぞ。


⬆レシピ

➔調理


⬅材料購入

◀まず材料の買い出し。材料がそろったら、調理開始だ！

電撃RANKING STATION

ランキングステーション

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 2月24日～3月9日

まだまだ続く2冠維持！　この勢いがどこまで続くか……って、前回もまったく同じ文章を書いていたような気がする。

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名	下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント
1	1	ファイナルファンタジーVII	スクウェア／1月31日／RPG／41285
2	—	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル／2月28日／STG／21654
3	2	I.Q～インテリジェントキューブ～	SCE／1月31日／PZG／20237
4	—	クーロンズ・ゲート	SME／2月28日／AVG／11251
5	4	チョロQ2	タカラ／2月21日／RCG／10321
6	—	三國無双	光栄／2月28日／対戦ACT／10019
7	—	ナムコミュージアム VOL.5	ナムコ／2月28日／ETC／9314
8	3	トゥームレイダース	ビクターインタラクティブ／2月14日／AVG／6225
9	8	峠MAX　最速ドリフトマスター	アトラス／1月24日／RCG／5339
10	5	パラッパラッパー	SCE／96年12月6日／ETC／5264
11	7	ぷよぷよ通決定盤	コンパイル／96年11月15日／PZG／4830
12	18	デストラクション・ダービー2	SCEI／2月21日／RCG／3684
13	10	チョロQ　Ver.1.02	タカラ／96年12月6日(BEST)／RCG／3166
14	—	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO／2月28日／RCG／3104
15	9	クラッシュ・バンディクー	SCE／96年12月6日／ACT／2947
16	—	NBA Live'97	EAV／2月28日／SPG／2634
17	—	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント／2月28日／ACT／2476
18	14	バイオハザード	カプコン／96年3月22日／AVG／2323
19	12	レイジレーサー	ナムコ／96年12月3日／RCG／2046
20	13	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE／1月24日／SLG／1980

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名	下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント
1	1	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア／5月下旬予定／S・RPG／20492
2	3	ドラゴンクエストVII	エニックス／未定／RPG／11177
3	—	悠久幻想曲	メディアワークス／8月8日／SLG／10867
4	6	バイオハザード2	カプコン／12月予定／AVG／10246
5	8	あすか120%エクセレントBURNING Fest.	ファミリーソフト／5月9日／対戦ACT／9625
6	2	サガ　フロンティア	スクウェア／7月11日予定／RPG／9315
7	7	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ／97年予定／RPG／8383
8	11	ダービースタリオン	アスキー／5月30日予定／SLG／8073
9	4	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1	コナミ／7月10日／AVG／6831
10	9	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス／来春予定／SLG／6210
11	5	同級生2	バンプレスト／97年予定／AVG／5645
12	10	幻想水滸伝II	コナミ／未定／RPG／5363
13	16	メルティランサーRe-informed	イマジニア／夏予定／SLG／5081
14	15	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／6月27日／RPG／4798
15	—	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト／6月27日／AVG／4516
16	—	がんばれ森川君2号	SCE／5月23日／ETC／4234
17	12	卒業　VACATION	毎日コミュニケーションズ／夏予定／SLG／3931
18	17	ラングリッサーI・II(仮)	メサイヤ／夏予定／S・RPG／3629
19	—	マリーのアトリエ～ザールブルクの錬金術師～	ガスト／5月23日／RPG／3327
20	13	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ／未定／PZG／3071

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名	下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント
1	1	ファイナルファンタジーVII	スクウェア／1月31日／RPG／45901
2	2	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／95年10月13日／SLG／9476
3	4	エターナルメロディ	メディアワークス／96年11月22日／SLG／9180
4	7	バイオハザード	カプコン／96年3月22日／AVG／7996
5	3	新スーパーロボット大戦	バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／7700
6	6	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE／1月24日／SLG／6451
7	5	アークザラッドII	SCE／96年11月1日／RPG／5680
8	8	トゥルー・ラブストーリー	アスキー／96年12月13日／SLG／5330
9	10	ワイルドアームズ	SCE／96年12月20日／RPG／4584
10	11	女神異聞録ペルソナ	アトラス／96年9月20日／RPG／4442
11	12	ソウルエッジ	ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／4008
12	14	幻想水滸伝	コナミ／95年12月15日／RPG／3850
13	9	鉄拳2	ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／3769
14	13	レイジレーサー	ナムコ／96年12月3日／RCG／3257
15	—	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト／96年1月31日／S・RPG／2944
16	19	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル／2月28日／STG／2113
17	20	リッジレーサー・レボリューション	ナムコ／95年12月3日／RCG／2073
18	—	パラッパラッパー	SCE／96年12月6日／ETC／1523
19	15	ヒロインドリーム	マップジャパン／96年10月10日／SLG／1094
20	16	あすか120%スペシャル Burning Fest.	ファミリーソフト／96年3月29日／対戦ACT／956

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	20	イースシリーズ
2	3	スレイヤーズ	12	12	ダンシングアイ
3	4	魔装機神	13	13	電脳戦機バーチャロン
4	5	ワンダープロジェクトJシリーズ	14	11	天外魔境シリーズ
5	7	新世紀エヴァンゲリオン	15	17	魔神転生
6	9	下級生	16	—	エネミーゼロ
7	6	聖剣伝説シリーズ	17	—	バーチャファイター3
8	—	ストリートファイターIII	18	8	機動戦艦ナデシコ
9	10	ファイアーエムブレムシリーズ	19	—	クイズ!　セーラームーン
10	18	サイバーボッツ	20	—	不思議のダンジョンシリーズ

ランキング・チェック!!

まだまだ続く『ＦＦVII』の２冠維持。発売から１カ月たったデータなのだから、そろそろ勢いが落ちていることは否めないのだが……。それにしてもまだ強いようだ。次回、デジキューブが放った注目のコンビニ専用ソフト『ブシドーブレード』がその牙城に迫るのか？　注目していきたいところだ。

もう一方の注目ランキング前評判ＴＯＰ20では、上位に変動が見られた。長らく１、２位を維持していた『ファイナルファンタジータクティクス』と『サガ　フロンティア』に、何故か大きな差が開いたのだ。間に割って入ったタイトルは『ドラゴンクエストVII』『悠久幻想曲』『バイオハザード２』『あすか120%エクセレント』…… まぁ妥当なところだろうか。しかし、発売日が７月11日予定と近づいてきている時期だけに、ここはぜひとももう一歩！　がんばってほしいところだ。

これ以外では、前評判19位初登場の『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師』。これまでも『ファルカタ』『うえるかむはうす』といぶし銀の(?)タイトルを発売してきたガストが放つ美少女ＲＰＧだ。遅ればせながら読者諸君のチェックに入ってきたらしい。

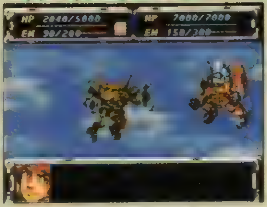
※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回の移植化計画は、サターンで７月末に発売予定の「スーパーロボット大戦Ｆ」です。発表されたばかりのゲームを移植化計画するなんて、気が早いではすみませんか？　すみません。

©葦プロ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京・NAS
©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画©東映©BANDAI・VICTOR・GAINAX©BANPRESTO 1997

大人気シリーズ最新作『スーパーロボット大戦Ｆ』をＰＳでもやりたい!



▲ついにイデオンまで登場！　原作の結末からしてストーリーの核には……。

あの大人気シリーズ「スーパーロボット大戦」の最新作「Ｆ」がサターンで登場！　ロボットが「第４次」までの流れをくむＳＤサイズながら、これまでのシリーズすべてを通して、なにからなにまで最大のスケールとなっております。登場原作数、シナリオ数、分岐数などなど、あらゆる点で最大のスケール。これはもうＰＳユーザーは、「第４次Ｓ」や「新」だけで満足している場合じゃございません。やはりＰＳでも「Ｆ」を発売してもらいませんと。そうでしょう？　ＰＳの「ロボット大戦」ファンのみなさま！

▲エヴァ初号機と第三使徒サキエルの戦闘シーン。はたして使徒は全員登場するのでしょうか？　とくに気になるのはカヲルくんですが(笑)。

▲「トップをねらえ！」のガンバスター。原作通りなら、まさに無敵の強さを発揮するハズ。

◀メッセージから想像するに、シンジが初めてエヴァに乗るところでしょうか？

※「総原作リスト」の部分では以下の映画、ＯＶＡが入っていませんが、これは登場ロボットが同じであり(例外もあり)、ＴＶ版との違いは敵が違うくらいだからです。「マジンガーＺ対デビルマン」「マジンガーＺ対暗黒大将軍」「グレートマジンガー対ゲッターロボ」「グレートマジンガー対ゲッターロボＧ 空中大激突」「ＵＦＯロボ グレンダイザー対グレートマジンガー」「グレンダイザー・ゲッターロボＧ・グレートマジンガー 決戦！ 大海獣」「戦国魔神ゴーショーグン 時の異邦人」「超獣機神ダンクーガ 失われた者たちへの鎮魂歌」「超獣機神ダンクーガ ゴッドブレス・ダンクーガ」「聖戦士ダンバイン(ＯＶＡ)」「超獣機神ダンクーガ 白熱の終章」

『スーパーロボット大戦Ｆ』はここがスゴイ!

あまりにもスゴイところが多い「Ｆ」。ここでは項目別にどんなに「Ｆ」がスゴイかを検証していきましょう。その方がわかりやすいですから。うん。

◉シナリオがスゴイ！：なんと総シナリオ数は100本以上！　そして１つのルートが約40本とこれまでで一番のボリューム。さらに物語は完全新作であり、シナリオ分岐もこれまでの作品で一番多くなる予定です。

◉キャラクターがスゴイ！：くわしくは、右の「総原作リスト」で紹介していますので、ここではさわりだけ。やはり特筆すべきは、「エヴァンゲリオン」、「トップをねらえ！」などの原作が新たに入り、シリーズ最高のボリュームとなっているところでしょう。これはファンには感涙もの。

◉声がスゴイ！：原作ファンの人ほど気になるのが「声」はどうなるのかでしょう。安心してください(？)、なんと「Ｆ」では130人(予定)の声優さんたちが敵、味方に関係なく喋ってくれます。この敵が喋る要素は、「新」から始まったもの。ここからも「Ｆ」は、今までのシリーズのいいところばかりを持ってきていることがわかりますね。う～ん、あざとい(笑)。

現時点でわかっているのはこのくらい。でも、これだけでもスゴイゲームってことがわかりますね。

◀キャラは「Ｇガンダム」のシュバルツ。乗っている機体は愛機のガンダムシュピーゲル。

▶「新」では登場しなかった「Ｗ」のデュオも登場。「Ｆ」は準主役が数多く登場する？

ＧＢ版第１作から最新作『Ｆ』まで!　総原作リスト

「Ｆ」で登場が決定した原作

- 機動戦士ガンダムＦ９１
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 機動戦士ガンダム００８３
- 機動戦士Ｚガンダム
- 機動武闘伝Ｇガンダム
- グレートマジンガー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボＧ
- 聖戦士ダンバイン
- 超獣機神ダンクーガ
- 重戦機エルガイム
- 新機動戦記ガンダムＷ
- 真 ゲッターロボ
- 新世紀エヴァンゲリオン
- 無敵鋼人 ダイターン３
- 戦国魔神ゴーショーグン
- 超電磁ロボ コンバトラーＶ
- 伝説巨神 イデオン
- トップをねらえ！
- 魔装機神
- マジンガーＺ

「Ｆ」での登場が不明の原作

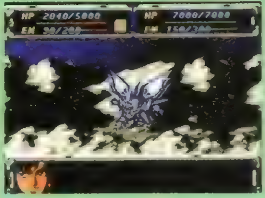
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム００８０
- 機動戦士ガンダムＺＺ
- 機動戦士Ｖガンダム
- 闘将ダイモス
- 大空魔竜ガイキング
- 超機大戦ＳＲＸ
- 超電磁マシーン ボルテスＶ
- 無敵超人 ザンボット３
- 無敵ロボ トライダーＧ７
- 勇者ライディーン
- ＵＦＯロボ グレンダイザー

まずは「「Ｆ」で登場が決定した原作」について。なんと、決定しているものだけで21作品！　すごいですねぇ。声優さん130人も納得できます。ちなみに、赤い文字で書かれている原作が「スーパーロボット大戦」と名がつくシリーズ全部を通して初登場しているものです。いや、なんといいますか想像通りの豪華キャスト(笑)。これだけの原作をどう料理するのか気になります。

次に「「Ｆ」での登場が不明の原作」についてですが、これを見ていきますと……どうやら「新」で登場したロボットは今回登場する可能性が低いようですね。なんか残念。そして気になるのが、こちらのリストに「ガンダム」系の作品があること。今までの傾向から考えると、登場しそうなんですが……発表してないだけですかねぇ？

▲クワトロさんということは、今回シャアの登場はない？

▲綾波レイが登場するということは、もちろんアスカも？



◀サイバスターも登場！　サイフラッシュの威力は健在？

そして移植の可能性は？

それでは「Ｆ」がＰＳで発売される可能性があるかどうか、バンプレストの広報の方に聞いてみましょう。「『スーパーロボット大戦Ｆ』は当初からサターン専用のソフトとして開発されたものなので、ＰＳで発売する予定はありません。すみません。『Ｆ』はサターンでお楽しみください。申し訳ありませんでした」

う～ん、そうでしたか。もしかしたらと思ったんですけど……いやはやガッカリです。でも、まぁ、ＰＳにもリアルサイズロボットが大活躍する『新スーパーロボット大戦』がありますし、とりあえずはこちらの新作が発表されることを期待しておきましょう。あ、もちろん「第４次Ｓ」の新作が発表されることも期待してますからね。サターンで『Ｆ』を遊んでいる間に、早くこれらＰＳの『ロボット大戦』の新作を発表してください。ファンは待ってますよ。

ハガキをください

コーチのオオタ(偽)だ！　いいか、今回も移植希望ハガキを募集する。1,000枚以上ハガキが集まったら、直接メーカーに持っていって交渉するつもりだ。だからあきらめるんじゃないぞ。最後に勝つのは、努力だ！　根性だ！　いいか、これだけは忘れないでくれ。この移植化計画という美しい宝石を守れるのは努力と根性だけだ。みんなも移植希望ハガキを書いて宇宙怪獣に負けないようになるんだぞ。それでは、いつもの通りイラストハガキはＰ．128からの４色奴隷に載せておく。解散っ！　フロ入れよ。歯みがけよ。

東京ゲームショウ'97春

怒濤の新作ラッシュ!

この春注目の一大イベントにてゲームファン驚愕の新情報が!!

▶期待の格闘ACT『鉄拳3』。大人気シリーズの最新作ということで、発売を心待ちにしている人も多いんじゃないかな?

超ビッグタイトルが多数発表! 100社を超えるメーカー・団体が自信の新作ソフトを展示した、春休み最大のゲームイベント「東京ゲームショウ'97春」が、4月5日、6日の2日間、東京ビッグサイト（東京・有明）にて開催された。が、実をいうと今回一番の注目は、マスコミ用に設定された4月4日のプレス招待日だったのだ!! 5日、6日に会場に遊びに行った人は知っていると思うが、いくつかの人気メーカーが、未公開の新作をこの"4日"に発表したのだ。コナミの「ときめきメモリアル2（仮）」、ドラマシリーズ第2弾「彩のラブソング」（片桐彩子が主人公）をはじめとして、ナムコの「鉄拳3」も正式発表された。その他アスキーの「パワードール2」、SNKの「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」「サムライスピリッツ天草降臨」など、大注目の作品が披露された。

▲4月4日、コナミのイベントスペースにおいて「ときめき2（仮称）」の製作開始の発表があった。内容に関してはまだまだ未定なので、続報が入りしだいお伝えするぞ。

◀カプコンの注目作「バイオハザード2」が、ビデオ出展ながら公開されていた。バリバリ動く画面に釘付けになっていた人も多かったぞ。

CESA大賞'96

栄えある"グランプリ"作品賞は サクラ大戦

ユーザーによる一般投票により、'96年度の最優秀ゲームソフトともいえる「CESA大賞・作品賞」に輝いたのは、セガ・エンタープライゼスの「サクラ大戦」だった!! 「サクラ大戦」は、部門別賞の「監督賞」、「メインキャラクター賞」、「サブキャラクター賞」も勝ち取っている。効果的な演出&魅力的なキャラがユーザーをひきつけたのだろう。

その他の受賞作品

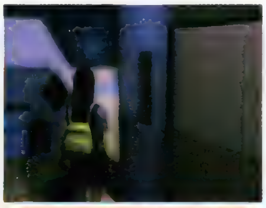
「作品賞」は惜しくもPS以外のソフトだったが、ゲームジャンル別賞の「格闘賞」に「鉄拳2」、「パズル・ゲーム賞」に「ぷよぷよ通 決定盤」、「アドベンチャー・ゲーム賞」に「バイオハザード」、「エデュケーション・ゲーム賞」に「ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅」、「バラエティ・ゲーム賞」に「ナムコミュージアム」シリーズ、そして、部門別賞の「サウンド賞」に「パラッパラッパー」、シナリオ賞に「バイオハザード」と、20部門中7部門をPSソフトが占める結果となった。

今後の情報に期待! の注目タイトル

200作を超えるPSのタイトルが出展された今回のゲームショウ。「ストリートファイターコレクション（仮）」（カプコン）、「ムーンライトシンドローム」（ヒューマン）、「メルティランサー2（仮）」（イマジニア）など、期待作の画面写真をいくつか入手することができたので紹介しよう。また、紹介している以外でも「テイルズ・オブ・デスティニー」（ナムコ）は、ビデオ出展のみだったが、かなりいい感じの仕上がりだった。また、「サガ フロンティア」（スクウェア）は、戦闘シーンだけだったが、バリバリ動いていたのが印象的だった。そして、SCEから発表された"3次元万華鏡"の「BABY UNIVERSE」も、その美しい映像で注目を集めていた。

ストリートファイターコレクション（仮）

▲「スーパーストリートファイターII」と「II X」がカップリング。さらに、秘密のタイトルも収録されるらしいぞ。



ムーンライトシンドローム

▲「トワイライトシンドローム」の続編が、ポリゴンキャラで登場。ファンは、見逃せないぞ。

メルティランサー2（仮）

▲「メルティランサー2（仮）」では、前作より格段に美しくなったアニメーションシーンが公開されていた。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996 ©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 TENKY Co.,LTD. ©1997 Imagineer Co.,LTD. ©HUMAN 1997 ©NAMCO LTD.
※「鉄拳3」の画面はアーケード版のものです。

キャンペーン バウンティソード・ファースト

体験版のタイムアタックで豪華賞品を手に入れよう!

今月5、6日の「東京ゲームショウ'97春」の会場内でも配布され話題となった「バウンティソード・ファースト」(6月20日発売予定)の体験版。これを使用した「タイムアタックキャンペーン」が、すでに行われているぞ。クリアタイムしだいで特製のマグライトをはじめ、DVDプレイヤーやMDプレイヤーなどの豪華賞品がもらえる大チャンスだ。今後も、この体験版は店頭などで配布されていくが(4月末まで)、今回、本誌でも計50名の読者に同じものをプレゼントするぞ(163ページを見てね)。キャンペーンのしめ切りは5月末。キャンペーンに関する詳しい内容、応募方法は、体験版の説明書に書いてあるので、そちらを参照してね。

◀▲カッコイイBGMも必聴だ。1度聞いたら忘れられないぞ!!
◎「バウンティソード・ファースト」発売日:6月20日予定/価格:¥5,800/発売元:パイオニアLDC

CD TOBAL2

ゲームの発売よりもひと足早く迫力のサントラアルバムが登場!

コンビニ専用発売が決定したり、アナログコントローラ(SCE)の振動機構に対応したりと、何かと話題の絶えない「TOBAL 2」。そして今度は、本作品の注目要素の1つである"BGM"の魅力を凝縮したサントラ集が、ソフトに先駆けて発売されることになった!!内容は、ゲームで使用されたオリジナルBGMに、未使用曲も追加収録されているという豪華なつくり。コンポーザーは、格闘ゲームの音楽を知り尽くしたあの中村隆文氏だ。ソフト同様、迫力の1枚だぞ!

▶「TOBAL2 オリジナル・サウンド・トラック」発売日:4月21日/価格:¥1,942(税別)/発売元:(株)デジキューブ/販売元:(株)SME・インターメディア

キャンペーン ライアット・スターズ

抽選で豪華賞品がもらえる予約キャンペーンを実施中!

▲▶育成と戦略に重点を置いた本格派のS・RPGだ!!
◎「ライアット・スターズ」発売日:5月2日/価格:¥6,800/発売元:ヘクト/キャンペーンのしめ切り:5月1日(消印有効)

S・RPG『ライアット・スターズ』を予約すると、抽選で特製攻略本やMDプレイヤー、DVDプレイヤーなどの豪華賞品が当たるキャンペーンが行われているぞ。店頭で配布されるガイドブックにある応募欄に、予約したお店のハンコを押してもらい、ハガキに貼るか、封書で発売元のヘクトへと送るというもの。詳しい応募方法は、ガイドブックか44ページのヘクトの広告を見よう。また、ガイドブックと同様に、体験版も店頭などで配布されているので、見かけたら迷わずゲットしよう。今回は本誌読者20名様に、この体験版をプレゼント(163ページを参照)するぞ!ぜひ、応募しよう。

CD 三國無双

英雄たちの熱い魂が聞こえる歴史格闘のサウンドワールド!

おなじみ光栄から発売された人気武器格闘『三國無双』のサントラ集が登場するぞ。各武将のテーマ曲をはじめとしたBGM全曲に、ボーナストラックとして効果音やキャラクターボイスまで収録されているというスペシャル版だ。しかも、ゲーム未使用のボイスまで収められているというから、ファンは絶対に聞き逃せないぞ。豪快ながらアップテンポで気持ちいい、そんなサウンドがいっぱいだ!!

▶武将たちの熱き闘いがよみがえる!
◎「三國無双オリジナル・サウンドトラック」(発売中)/価格:¥2,136(税別)/発売元:ポリグラム(株)

イベント 浪速の商人〜振ってナンボのサイコロ人生〜

関西人必携のTBLのイベントは超大盛況でした!! いやホンマに。

関西人に大ウケのTBL『浪速の商人〜振ってナンボのサイコロ人生〜』(発売中)と、ラジオ大阪の人気番組「ブンブンリクエスト」のジョイント的イベントが、3月27日、大阪・弁天町のホテルで行われた。吉田ヒロ、山本京子、ビスキッズなど、各曜日の人気パーソナリティが揃って出演するとあって、会場は女子中高生を中心に超満員! 同局のパーソナリティ、モンスター前塚の司会もめちゃめちゃイケてて、『浪速の商人』を使用しての曜日対抗戦やプレゼント抽選会などで、大いに盛り上がったのだ。

◀▲来場したファンも「浪速の商人」を実際にプレイしたが、とにかくこれが大好評! やはり関西人がプレイすると、ハマってしまうエッセンスがいっぱい詰まっているらしい。プレイタイムの間は常に笑いが絶えなかったぞ!!(発売元:SME)

▶▶▶POWERチェック!!

"ロッキー×ホッパー"が編集部にやって来た!!

3月28日、晴れ。夕方頃、インプローレ社さんが作った噂のパーティーゲーム『イワトビペンギンROCKY×HOPPER』の主役、ロッキー×ホッパー兄弟が、ボクたちの編集部に遊びに来てくれました。4月25日の発売に向けて、ソフトの宣伝に来たのだそうです。ロッキー君もホッパー君も恥ずかしがり屋さんなのか、一言もしゃべってくれなかったけど、と〜ってもカワイかったから良かったです。ごほうびにナマのお魚をあげたら嬉しそうに食べていました(ウソです)。おわり。

▶会社の女の人たちにも大人気で、2人(匹?)とも、ちょっぴりテレていました。

ビデオ　闘魂烈伝2

ゲーム+ビデオの究極タッグ！ 前代未聞の攻略ビデオ登場!!

▶「闘魂烈伝Vスペシャル」発売日：4月12日
価格：￥3700（税別）／発売元：ヴァリス

VIDEO

プロレスファンにはおなじみのビデオ「闘魂Vスペシャル」と、PSの大ヒットゲーム「闘魂烈伝2」が合体した、究極のヴァーチャル・プロレスビデオ「闘魂烈伝Vスペシャル」が発売される。グレート・ムタVS武藤敬司、アントニオ猪木VS橋本真也などの夢の対決を、「闘魂烈伝2」を使って実物さながらにシミュレートしたという異色の1本なのだ。必見!!

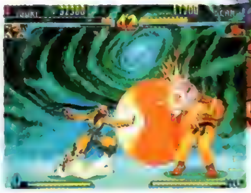
ビデオCD　ストリートファイターIII

『ストIII』を極めし開発者たちが贈るファン必携のビジュアルコレクション！

VIDEO CD

カプコンのアーケード最新作「ストリートファイターIII」の魅力を満載したビデオCDが発売される。開発者自らが語るゲーム攻略をはじめ、設定資料や各キャラのエンディングなどを完全収録したファン必携の1枚だ！

◎「STREET FIGHTER III－NEW GENERATION－」発売日：4月23日／価格：￥3,568（税込）／発売元：ビクターエンタテインメント



◀▲ビデオCDを見るためには、専用プレイヤー、または、処理速度の早いパソコンが必要だぞ。

結果発表！　マクロスVF-X

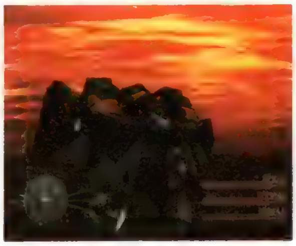
敵バルキリーネーミングコンテストの結果発表！

CONGRATULATIONS!

本誌40号にて募集したゼントラーディバルキリーのネーミングコンテストに、多数のご応募ありがとうございました。河森正治審査委員長以下、開発スタッフによる厳正な審査の結果、以下の通り決定しました。

●大賞　「フェイオスバルキリー」
東京都・槇成人さん
●電撃PS賞（電撃PSの応募の方より）
静岡県・鈴木龍司さん
兵庫県・山根啓樹さん

以上の方、おめでとうございました。



▲大賞受賞の槇さんも、電撃PSの読者の方。今後もこのような企画を検討中とのこと。次回もふるってご応募を！

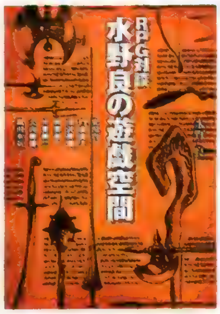
対談本　水野良の遊戯空間（ゲームランド）

「クリスタニア」の産みの親が語るT・RPGへの熱き想い…

BOOK

この本は、人気小説家の水野良氏とT・RPG業界に関わりの深い7人のゲストとの熱いトークを収録した対談集だ。グループSNEの安田均氏をはじめ、「フォーチュンクエスト」の原作者、深沢美潮さんなども参加しているぞ。遊び手だけでなく、作り手サイドのリアルな声も聞けるという貴重な一冊だぞ。

◎「RPG対談　水野良の遊戯空間（ゲームランド）」発売日：4月10日予定／価格：￥1,680（税込）／発行：メディアワークス、発売：主婦の友社



◀テーブルトークRPGの魅力について、水野良が7人のゲストたちと熱く語り合う！

CD　女神異聞録ペルソナ

『ペルソナ』の魅力をこのアルバムに凝縮！

MUSIC CD

『ペルソナ』ファン待望のサントラアルバムが、なんとオリジナル盤＆アレンジ盤の2枚組で登場だ！もちろん、あの「サトミタダシのテーマ」も、フルコーラスで収録してあるぞ。さらに、ボーナスディスクとして「お目立ちキャラボイス」シングルCDも付いているのだ。アクマも驚く超お買い得盤だぞ!!

▶「女神異聞録ペルソナ オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム」発売日：4月18日／価格：￥3,568（税込）／発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント

CD　エーベルージュ

噂の育成SLGのCDドラマ第3弾！

DRAMA CD

文化放送系で好評放送中のラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」内でオンエアされたラジオドラマ「トリフェルズ学園物語」の第6～10話を収録。ゲームの発売まであと1ヵ月ちょっとなので、それまではドラマCDを聴いてガマンだ。ちなみに、4月から、番組の放送時間が毎週木曜の21:00～に変更されたので要注意！

▶「エーベルージュ伝説 Vol.3 おおさわぎバースデート降誕祭の巻」／発売日：4月23日／価格：￥2,854（税込）／販売元：キングレコード

CD　SFCドラゴンクエストIII

『SFCドラクエIII』の基板音源サントラ集！

MUSIC CD

発売済みの『ドラクエ』シリーズの中では最新作にあたる「SFCドラクエIII」。そのサントラ集が発売されるぞ。注目は、初の試みとして、全曲ゲーム基板音源のみで構成されているという点。イメージを損なうことなく『ドラクエ』ワールドを堪能することができるのだ。コレを聞きながら、『VII』発売をのんびり待ってみる？

▶「ドラゴンクエストIII」そして伝説へ… オリジナル・ゲーム・ミュージック」発売日：4月21日／価格：￥2,039（税込）／発売元：SME

電撃NewsStation ートピックスー TOPICS

●『トゥルー・ラブストーリー』がラジオ番組になった!!

好評発売中の恋愛SLG『トゥルー・ラブストーリー』が、文化放送系列で深夜枠に放送している「アニメ・ゲームゾーン」の番組になったぞ！　番組名は「トゥルー・ラブストーリー　パジャマでいっしょに　ネ♥」で、この4月より放送を開始しているのだ（毎週木曜の26:30～27:00）。パーソナリティを務めるのは、人気声優の菊池志穂さんと池澤春菜さんの2人。木曜深夜は、眠気を押さえてチューニングだ!!

●この春は眠れない!?『スーチーパイ』もラジオ番組に!!

超人気の『アイドル雀士スーチーパイ』も同じく文化放送の番組としてスタート！　すでに、毎週月曜の21:30から（大阪・朝日放送では25:10～）放送中だぞ。「みか♥美紀のスーチーラジオSTATION」という番組名どおり、パーソナリティは人気声優のかないみかさんと高橋美紀さんのお2人。ハガキのコーナーやゲーム情報コーナーのほか、5月からは「スーチーパイ」のドラマも始まるとのこと。期待大だぞ！

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中!!　ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーへの質問、ゲーム界に言いたいことなど、なんでもいいからたくさん書いて、205ページの“おたよりのあて先”の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選で30名にPS関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!!　グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

電撃攻略王
史上最強のPS攻略本が
やってくるらしいとのこと
4月25日発売
¥950+税
電撃PlayQuestion EX I
プレイクエスチョン
鉄拳・闘神伝・リッジレーサー・クライムクラッカーズ
キングスフィールド・ときめきメモリアル・幻想水滸伝
ビヨンド・ザ・ビヨンド・藤丸地獄変・リッジレーサーレボリューション
ZERO DIVIDE・アーク ザ ラッド・鉄拳2・バイオハザード
ウィザーズハーモニー・あすか120%スペシャル・ヴァンパイア
ギャラクシーファイト・Jumping Flash!2・進め対戦ぱずるだま
メルティランサー・第4次スーパーロボット大戦S
PSソフト141タイトル徹底攻略
掲載ソフトのウラワザ完全完備
何い!
ついに出るだと?
ガーン
大好評付録
電撃たくあんの単行本がっ!
いやキミそれはちがうがなー
さみしい一人ボケツッコミ→
ポリタン!大ニュース!電撃PlayQuestionスペシャルの単行本が出るらしいわ!
バキ
ベキ
ベキ
ドカ
バキ
グサ
その名も!
「電撃PlayQuestion EX I」
PS本体発売~1996年前半発売ソフトのディープな攻略本だ
あれ?
でもこれって付録3冊(電撃PlayQuestionSpecial1~3)くっつけただけ?
ハッ
お待ち下さい
ただいま不適切な発言がありました
みんな買ってね♥
きゃあぁ!
やっぱり1冊にまとまってると見やすいのです! ウラワザだって付いてます
イラスト/猫有馬　まんが/岩瀬さとみ

PlayStation
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝
くの一番
あやかしにんでんくのいちばん
楓と月葉、二人の絆と
お互いの愛と友情は
守りきれるのか!?
'97年夏、忍務開始!
Windows95版も
9800円(税別)で
絶賛発売中!!
ラジオ番組:毎週水曜21:30~22:00
文化放送にてON AIR!
パーソナリティー:長沢美樹
出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄
オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂
エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜
SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

次号予告

電撃PlayStation Vol.46は 4月25日(金)発売!!

次号はRPG大特集!!『FFⅦ』のその次のタイトルを徹底追跡だ

『FFⅦ』をクリアした人もそうでない人も気になる「その後に続くRPG」を、電撃だからできる大増ページで大満足の大特集!!絶対裏切らないことをお約束しよう

表紙イラスト●虹色町の奇跡　©1997 CAPCOM
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保、倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、高橋智也、森澤信彦、大山卓也【進行】古田土友紀【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二、岩崎幸一【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.45

1997年4月25日発行　第3巻第9号通巻41号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。[R]本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

広告索引

アスキー	208・209
エクシング	表4
SNK	94・95
グラムス	166
光栄	40・41・42・43
シャングリ・ラ	112・113
翔泳社	204
スターフィッシュデータ	110・111
ソニー・コンピュータエンタテインメント	表2・3・4・5・6・7・8・9
大映	116
タカラ	10
TGL	114・115
デジキューブ	130
データイースト	117
東北新社	96
ヴァージンインタラクティブ	88・89
バリエ	178・195
バンプレスト	90・91
ビクターインタラクティブソフトウェア	210・表3
ファミリーソフト	164・165
ブロッコリー	142
ヘクト	44
マップジャパン	118
リバーヒルソフト	176・177

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!	毎月27日
コミック電撃大王	奇数月18日

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	11日	パワーステークス	アクエス	¥5800/ETC	123
2	11日	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ	¥5800/STG	140
3	11日	新テーマパーク	EAV	¥5800/SLG	78
4	11日	アンジェリーク Special2	光栄	¥7800/SLG	
5	11日	アンジェリーク Special2 プレミアムBOX	光栄	¥9800/SLG	
6	11日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	¥6800/ETC	
7	11日	ダークハンター 上 異次元学園～	光栄	¥6800/ETC	
8	11日	競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え!万馬券!	シャングリ・ラ	¥5700/ETC	
9	11日	雷電ディー・エックス	セイブ開発	¥5800/STG	134
10	11日	アランドラ	SCE	¥5800予定/A・RPG	46+122
11	11日	戦闘国家－改－IMPROVED	SCE	¥5800/SLG	124
12	11日	StreetGames '97	SCEI	¥5800/ACT	139
13	11日	THE GREAT BATTLEVI	バンプレスト	¥5800/ACT	124
14	11日	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト	¥5800/AVG	82+124
15	11日	ブレイスタジアム2	バンプレスト	¥5800予定/SPG	124
16	11日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	¥5800/SLG	139
17	18日	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定/S・RPG	
18	18日	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定/AVG	124
19	18日	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス	¥5800予定/S・RPG	124
20	18日	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	データイースト	¥6800/ETC	125+192
21	18日	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	¥6800/RCG	
22	18日	Max Racer	PD	¥5800/RCG	125
23	18日	オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ ～実戦美少女攻略法～	マップジャパン	¥5800/TBL	124
24	18日	フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800/S・RPG	102+124
25	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	
26	25日	キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800/TBL	
27	25日	エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥6800/SLG	186
28	25日	イワトビペンギンROCKY X HOPPER	インプローレ	¥4800予定/ETC	
29	25日	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/SLG	125
30	25日	水木しげるの妖怪武闘伝	KSS	¥5800/対戦ACT	
31	25日	首都高バトルR	元気	¥5800/RCG	123
32	25日	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800/AVG	
33	25日	TOBAL 2	スクウェア	未定/対戦ACT	24
34	25日	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	¥5800/TBL	
35	25日	FIGHTERS' IMPACT	タイトー	¥5800/対戦ACT	
36	25日	Neorude（ネオリュード）	テクノソフト	¥6800/RPG	
37	25日	ガメラ2000	デジタルフロンティア	未定/STG	123+180
38	25日	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ/東北新社	¥6800予定/RPG	125+196
39	25日	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200/SLG	
40	25日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	¥5800/RCG	
41	4月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800/対戦ACT	
42	4月	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
43	4月	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800/RPG	
44	4月	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	¥5800/RPG	
45	4月	ファイロ&クロード	BMGジャパン	¥4800/STG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
46	2日	フェイド・トゥ・ブラック	EAV	¥5800/AVG	
47	2日	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	¥7800/AVG	192
48	2日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	¥5800/TBL	
49	2日	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800/RCG	
50	2日	ライアット・スターズ	ヘクト	¥6800/S・RPG	185
51	9日	大海信長伝 GE・TENⅡ	アイマックス	¥6800/SLG	
52	9日	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/STG	
53	9日	あすか120%エクセレントBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5800/対戦ACT	168
54	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	¥5800予定/STG	
55	23日	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥5800予定/RPG	
56	23日	がんばれ森川君2号	SCE	¥4800/ETC	
57	23日	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定/SLG	
58	23日	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定/RCG	38
59	30日	ダービースタリオン	アスキー	¥6800/SLG	
60	30日	信長秘録～下天の夢～	アテナ	¥5800/???	193
61	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	¥6800/ETC	
62	30日	グリッツ(ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800/ACT	
63	30日	秦始皇帝 THE FIRST EMPEROR	シャングリ・ラ	¥6600/SLG	
64	30日	NHL Power Rink'97	SCEI	¥5800/SPG	
65	30日	エースコンバット2	ナムコ	¥5800/STG	
66	上旬	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	¥7800予定/AVG	
67	中旬	地獄先生ぬ～べ～	バンダイ	¥5800予定/ETC	
68	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800/ETC	36
69	5月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800/AVG	
70	5月	シムタウン	イマジニア	¥5800/SLG	136
71	5月	あかずの間	ヴィジット	¥5800/AVG	189
72	5月	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	¥5800/ETC	194
73	5月	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定/RCG	
74	5月	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定/ACT	
75	5月	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	コナミ	未定/SPG	188
76	5月	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定/SPG	
77	5月	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800予定/対戦ACT	
78	5月	エーベルージュ	タカラ	¥6800/SLG	
79	5月	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800/AVG	
80	5月	INDY 500	トミー	¥5800予定/RCG	
81	5月	Parlor! Mini6	日本テレネット	¥4900予定/SLG	
82	5月	スパイダー	BMGジャパン	¥5800/ACT	
83	5月	DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	¥5800予定/RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
84	6日	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	¥5800/RPG	104
85	12日	ボイッターズポイント	コナミ	¥4800/ACT	
86	13日	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定/S・RPG	98
87	19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	未定/PZG	172
88	20日	BABY UNIVERSE	SCE	¥4800/ETC	
89	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800/RPG	
90	27日	ZERO DIVIDE 2	ズーム	¥5800/対戦ACT	
91	27日	スーパーブラックバス X	スターフィッシュデータ	¥5800/SLG	
92	27日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800/SPG	
93	27日	タイムクライシス ＋ ガンコン	ナムコ	¥7800/STG	
94	27日	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定/AVG	
95	27日	Proof Club ブルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定/TBL	191
96	下旬	ROBO・PIT2	アルトロン	未定/対戦ACT	
97	下旬	10101(仮)	サンテックジャパン	¥5800予定/ACT	
98	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア	¥5800/対戦ACT	
99	6月	HARD BLOW	EAV	未定/SPG	190
100	6月	アライドジェネラル	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	189
101	6月	FIFAサッカー97	EAV	¥5800/SPG	
102	6月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定/対戦ACT	
103	6月	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定/SLG	193
104	6月	プロレス戦国伝	ケイエスエス	¥5800/SPG	
105	6月	狙われた街（仮）	ケーエージェイ	未定/RPG	
106	6月	ラスト レポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
107	6月	TOTAL NBA '97	SCEI	¥4800/SPG	
108	6月	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定/対戦ACT	
109	6月	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン	¥5800予定/SPG	
110	6月	BODY HAZARD	ヒューマン	¥5800予定/ACT	
111	6月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800/STG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
112	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
113	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	未定/SLG	
114	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定/対戦ACT	
115	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800/対戦ACT	
116	春	メタルスラッグ	SNK	未定/ACT	
117	春	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定/TBL	
118	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定/AVG	
119	春	火竜娘－高慈環－	ガスト	未定/AVG	
120	春	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800/ETC	
121	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定/SPG	
122	春	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
123	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	¥6500予定/SLG	
124	春	タンク（仮）	BMGジャパン	未定/SLG	
125	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	
126	春	STRESSLESS LESSON (れすれす)	マックスファイブ	¥4980/PZG	
127	春	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800/RPG	
128	春	CROC!(仮)	メディアクエスト	未定/ACT	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
129	4日	MAD STALKER —FULL METAL FORCE—	ファミリーソフト	¥5800/ACT	
130	10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～	コナミ	未定/AVG	
131	11日	サガ フロンティア	スクウェア	未定/RPG	
132	18日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800/A・RPG	182
133	18日	マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	東芝EMI	¥5700/S・RPG	
134	25日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800/A・RPG	
135	中旬	トリパズ △	サントス	¥4800予定/PZG	
136	下旬	Carnage Heart EZ	アートディンク	¥5700/SLG	193
137	下旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定/RPG	
138	下旬	聖刻1092 操兵伝(限定版)	ユタカ	¥9800予定/RPG	
139	7月	Guilty Gear	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	
140	7月	FIGHTING ILLUSION ～K-1 REVENGE～(仮)	エクシングエンタテイメント	未定/SPG	
141	7月	Base Ball Navigator	科研	¥5800/SLG	
142	7月	西陣パチンコ天国vol. 2	KSS	¥5800/ETC	
143	7月	ボンビソアイランド	ケムコ	¥5800/ACT	
144	7月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800/RCG	
145	7月	クエスト フォー フェイム	SCE	未定/ETC	194
146	7月	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定/AVG	
147	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定/SLG	
148	7月	トラトラトラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定/SLG	
149	7月	機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定/SLG	18
150	7月	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800/ACT	
151	7月	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800/ACT	
152	7月	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
153	7月	パンツァーバンディット(仮)	バンプレスト	¥5800予定/ACT	193
154	7月	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
155	7月	EOS－イオス－	マイクロネット	¥5800/STG	
156	7月	怪物(モンスター)パラ☆ダイス	メイクソフトウェア	未定/TBL	
157	7月	ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮)	メサイヤ	¥6800/S・RPG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
158	8日	悠久幻想曲	メディアワークス	未定/SLG	
159	29日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800/SPG	
160	29日	マッド・ジョージの魔界(仮)	マチルダ	¥5800/STG	
161	下旬	天仙娘々～劇場版～	ポニーテールソフト	未定/???	193
162	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800予定/SLG	109
163	8月	百魔館（仮）	ジョルダン	¥5800/???	
164	8月	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定/AVG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
165	夏	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥4900/SLG	
166	夏	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800/S・RPG	
167	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
168	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定/STG	
169	夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥5800/STG	
170	夏	アフレイド・ギア	アスミック	未定/SLG	
171	夏	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	¥5800予定/SLG	
172	夏	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800/S・RPG	
173	夏	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定/AVG	194
174	夏	イイナ	イマジニア	未定/SLG	
175	夏	G. O. Dpure	イマジニア	¥5800/RPG	187
176	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定/AVG	
177	夏	X マルチプライ	エクシングエンタテイメント	未定/STG	
178	夏	ガンフロンティア	エクシングエンタテイメント	未定/STG	
179	夏	プリルラ	エクシングエンタテイメント	未定/ACT	
180	夏	ワンダー3	エクシングエンタテイメント	未定/ETC	
181	夏	虹色町の奇跡	カプコン	未定/ETC	12
182	夏	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800/対戦ACT	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

※赤い行のタイトルは、新登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション・ザ・ベストのものです。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
183	夏	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
184	夏	B線上のアリス Alice on borderlines	講談社	¥6800予定／AVG	
185	夏	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
186	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	174
187	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定／AVG	
188	夏	イバラード（仮）	システムサコム/テレビ朝日	未定／AVG	
189	夏	ミニ四駆 爆走兄弟 レッツ&ゴーWGPハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
190	夏	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	未定／SLG	
191	夏	プロジェクトガイアレイ	翔泳社	未定／ACT	
192	夏	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／SLG	22
193	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	未定／STG	
194	夏	ラグナキュール	9SME	¥5800／RPG	
195	夏	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
196	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
197	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
198	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
199	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
200	夏	青の騎士ベルゼルガ物語 ～装甲騎兵ボトムズ外伝～	タカラ	未定／ACT	
201	夏	パズルアリーナ闘神伝	タカラ	¥5800予定／PZG	
202	夏	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
203	夏	モンスターファーム	テクモ	未定／SLG	
204	夏	J's RACIN'	デジタルフロンティア	未定／	
205	夏	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥6800／RPG	
206	夏	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	¥5800／ACT	
207	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
208	夏	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	194
209	夏	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
210	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
211	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
212	夏	メルト～フューチャリング エディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
213	夏	X－COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
214	夏	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	¥5800／ETC	
215	夏	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定／RPG	
216	夏	道化師殺人事件(仮)	リバーヒルソフト	未定／AVG	
217	夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
218	9月	森の王国（仮）	アスミック	未定／S・RPG	
219	9月	サイドポケット3	データイースト	未定／TBL	

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
220	10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	108

●秋の予定ソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
221	秋	MOON	アスキー	未定／RPG	
222	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	193
223	秋	L.S.D（仮）	アスミック	未定／???	
224	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
225	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
226	秋	メビウスリング3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	未定／SLG	
227	秋	メルティランサーRe-inforce	イマジニア	未定／SLG	
228	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
229	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
230	秋	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	未定／AVG	
231	秋	STERWINDER	J・ウイング	未定／STG	
232	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定／RPG	
233	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
234	秋	R?MJ（エムジェイ）	バンダイ	未定／AVG	
235	秋	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800／AVG	
236	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定／TBL	
237	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
238	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800／AVG	
239	12月	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	
240	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	

●97年予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
241	97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
242	97年	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～（仮）	アスミック	未定／SLG	
243	97年	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
244	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
245	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
246	97年	GΞ KING OF GAMES	クレフ	未定／???	
247	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
248	97年	ツインビーRPG（仮）	コナミ	未定／RPG	
249	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
250	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
251	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
252	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
253	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
254	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	30
255	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
256	97年	ホタル	パイオニアLDC	未定／ACT	
257	97年	同級生2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	
258	97年	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	
259	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
260	97年	HERC' S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
261	97年	BALL BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
262	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
263	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング	未定／SLG	
264	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
265	来春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
266	未定	厄惨（仮）	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
267	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定／PZG	
268	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
269	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
270	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
271	未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	未定／SPG	
272	未定	マジック：ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
273	未定	RPGツクール3	アスキー	未定／ETC	
274	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
275	未定	サウンドノベルツクール2	アスキー	未定／ETC	
276	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定／ETC	
277	未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	未定／SLG	
278	未定	サイドワインダー2	アスミック	未定／STG	
279	未定	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	
280	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
281	未定	X2	カプコン	¥5800／STG	
282	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1「月の神殿」	カプコン	未定／AVG	
283	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定／AVG	
284	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3「最後の戦い!!」	カプコン	未定／AVG	
285	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定／RPG	
286	未定	ロックマンX4	カプコン	未定／ACT	191
287	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	未定／RPG	
288	未定	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
289	未定	QUANTUM GATE －悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800／AVG	
290	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
291	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
292	未定	Nap・Nap（ナップナップ）	ゲンテック	未定／AVG	
293	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	¥5800予定／ETC	
294	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	106
295	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
296	未定	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	未定／STG	
297	未定	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800予定／SPG	
298	未定	ときめきメモリアル2（仮）	コナミ	未定／SLG	
299	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
300	未定	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
301	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
302	未定	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
303	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
304	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
305	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
306	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
307	未定	ステークスウィナー2	ザウルス	未定／RCG	
308	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定／RPG	
309	未定	OUT LIVE Be Elimeinate Yesterday	サンソフト	未定／RPG	
310	未定	チージイー	ジャレコ	未定／ACT	
311	未定	THE MACH GOLF	ZOOM－X	¥5800／SPG	
312	未定	ザウバー	スクウェア	未定／STG	
313	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
314	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
315	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
316	未定	クライムクラッカーズ2	SCE	未定／RPG	
317	未定	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
318	未定	ワンダラーショック～1950 アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
319	未定	ダムダム・ストンプランド	SME	未定／ACT	
320	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800／ETC	
321	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800／ACT	
322	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
323	未定	T－MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
324	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800／ACT	
325	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800／RCG	
326	未定	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	未定／A・RPG	
327	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL	未定／対戦ACT	
328	未定	えこのKIDS ～誰が為に金は成る～	TGL	¥5800／TBL	
329	未定	TILK～青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG	
330	未定	ファーランドストーリー ～四つの封印～(仮)	TGL	¥6800／S・RPG	
331	未定	ウキウキ釣り天国(仮称)	テイチク	未定／SLG	
332	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
333	未定	闘姫伝承	テクモ	未定／対戦ACT	
334	未定	もってけたまごSPECIAL	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
335	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定／STG	
336	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
337	未定	My Dream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	未定／SLG	
338	未定	Jump KID（仮）	NEW	未定／ACT	
339	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦～アルプス編～	NETYOU（ネッチュウ）	未定／SLG	
340	未定	NOeL2（仮）	パイオニアLDC	未定／ETC	
341	未定	タイプレーク	バディ	未定／SPG	
342	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	バンダイ	未定／SLG	
343	未定	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ	未定／???	
344	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
345	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
346	未定	銃夢（仮）	バンプレスト	未定／A・RPG	
347	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
348	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
349	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
350	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
351	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
352	未定	NOON	マイクロキャビン	未定／PZG	
353	未定	甲子園V	魔法株式会社	¥5800／SPG	
354	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
355	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
356	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※前号本欄に記載されていた『超時空要塞マクロス another dimention』は、誤りです。そのようなPSソフトの発売予定はありません。謹んで関係各位にお詫び申し上げるとともに、訂正いたします。また、『あすか120%エクセレント』の発売日は、記事中では5月2日となっていますが、本欄の5月9日が正しい発売日です。

ASCii SOFT

PlayStation

RADIO トゥルー・ラブストーリー パジャマでいっしょにネ♡

True Love Story★

好評放送中!!

T.L.S.がラジオにお目見え!!

毎週木曜日・深夜26:30〜27:00〈文化放送AM1134KHz〉
メインパーソナリティ:菊池志穂(綾音)/池澤春菜(みどり)

みんな、もう聴いてくれたよね! 志穂と春菜の『RADIOトゥルー・ラブストーリー パジャマでいっしょに ネ♡』。毎回、T.L.S.に登場している声優さんたちや豪華なお客さまをお迎えして、恋愛や流行モノ、男の子の話題なんかでメいっぱい盛りあがっちゃう、楽し〜いパジャマトーク番組なんだから。今週はどの子が志穂と春菜の部屋に泊まりに来てくれるかな?
…まだ、のヒトは次の木曜日、絶対絶対、聴きのがしたらダメよ!

『T.L.S. オフィシャルファンクラブ』開設!

会員募集中!!

ファンクラブ入会ご希望の方は、下記の住所宛にご自分の郵便番号・住所・氏名をご記入の上、80円切手を同封してお送りください。折り返し入会案内書をお送りします。

〒150-91 東京都渋谷郵便局私書箱76号 (株)オフステーション内
『トゥルー・ラブストーリー オフィシャルファンクラブ入会希望』係

●お問い合わせ:TEL.03-3402-8395 (月〜金/11:00〜13:00 14:00〜18:00)

転校までの一カ月が忘れられない想い出になる!!

[トゥルー・ラブストーリー 〜想い出のスケッチブック〜]

文庫判

絶賛発売中!!

著者:矢月秀作
発売:(株)アスペクト
価格:¥560(税込)

●プレイステーション専用ソフト
『トゥルー・ラブストーリー』

IN STORE NOW

標準価格:¥5,800(税抜)

©1996 ASCII Corp./ Bits Laboratory.

"PlayStationマーク"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

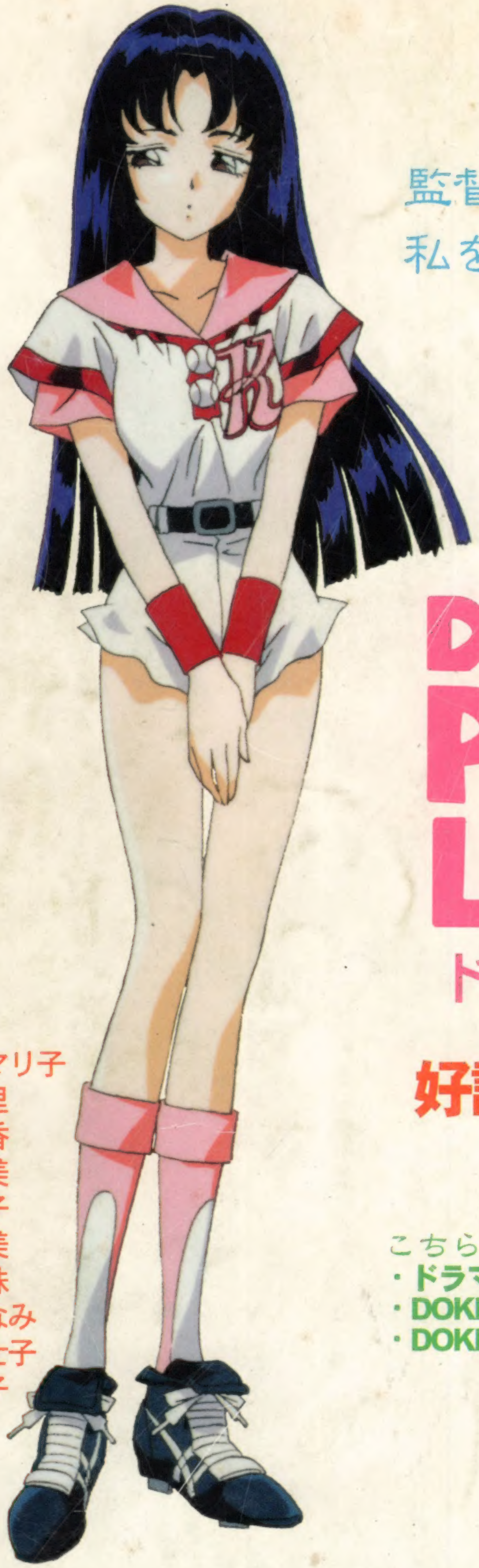
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

PACK IN VIDEO
平和の中で闘うか、
少女は、たたかいによって
主人公チーム
桜小路 彩香
一見お嬢様風。実は…？
主人公チーム
和泉 つかさ
明朗快活で男まさり。
主人公チーム
？？？ 恵
おっとり型の性格、主人公の妹？！
ゴッデスオブヘブン
天神 臨
高慢だが愛嬌のある天才バトラー
プリティガールズ
胡桃 クミ
何事にも一生懸命で元気爆発！
スカイハイ
スワン
楽天的で陽気なラテン系バトラー
サイクロンズ
サイクロン鳳
熱き魂をモットーに闘う荒ぶる闘志
ザ・ダークサイド
カオティック魔崎
勝利こそを至上とするヒールバトラー
METAL ANGEL 3
メタルエンジェル 3
チャンピオンシップに敗れ、一人取り残された桜小路彩香。彼女の元に新しいチームメイトが集う頃、あなたはコーチに就任する。選手たちとのコミュニケーションをとりながら、チャンピオンを目指せ！
AD2010年、平和に退屈する人々の“闘争本能”を満たすために生まれた統一格闘技「フルメタルバトル」。
鋼鉄の鎧に身を包み、この世界にすべてをかけた少女たちを人は「メタルエンジェル」と呼んだ——。
声の出演
●桜小路彩香：山崎和佳奈
●和泉つかさ：桑島 法子
●？？？ 恵：野上ゆかな
●天神 臨：永島 由子
●胡桃クミ：笠原 留美
●スワン：根谷美智子
●サイクロン鳳：松井菜桜子
●カオティック魔崎：永島 由子
育成＆バトルシミュレーション
6月発売予定
標準価格6,500円(税抜・2枚組)
価格は6,500円に変更になりました。ご了承ください。
©1997 Victor Interactive Software.
パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812(土、日、休日を除く10:00～17:00)
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

PlayStation
平和を求めて戦うか。
愛することを知る——。
フィン 25歳。
気のおもむくままに流れ歩く、
駆け出しの傭兵。
リスプ 18歳。
傷ついた仲間を
やさしく癒す魔導士。
グレイストーン 32歳。
人工の左腕を
ふんまわす屈強な戦士。
メリッサ 21歳。
美人だが口が悪い、
天才的魔法使い。
キラル ？歳。
謎に満ちた王国の司祭。
BOUNDARY GATE
バウンダリーゲート Daughter of Kingdom
大迫力のリアルな等身大の戦闘シーンは、移動画面との切りかえなしでスムーズに楽しめる。戦闘中の戦士、魔導士達の動きや魔法攻撃はまさにリアルそのもの。
中世風の文明が栄えるアンブローズの街から物語は
始まる。傭兵を志願して門をくぐった主人公フィン。
彼を中心に集まった4人の仲間が、王国を侵蝕する
未知の力に立ち向かう。
声の出演
●フィン：森川 智之
●リスプ：今井 由香
●グレイストーン：郷里 大介
●メリッサ：折笠 愛
●キラル：宮村 優子
BOUNDARY GATE
バウンダリーゲート
ロールプレイング
今夏
発売予定
標準価格
5,800円(税抜)
"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1996, 1997 NEC Home Electronics, Ltd. / Victor Interactive Software Inc.
パック・イン・ビデオは株式会社ビクター インタラクティブソフトウエアのレーベルになりました。パック・イン・ビデオレーベルのタイトルはパック イン ソフト本部より、リリースされています。

"PlayStation"

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



スポ根ラブコメ育成SLG!!

監督...
私を活躍させて下さいね...♥

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE

ドキドキプリティリーグ

●キャラクターボイス

野々原　千晶：國府田マリ子
牧野　泉：白鳥由里
滝沢　馨：松本梨香
浅井　真弓：冬馬由美
中山　玲子：氷上恭子
長島　茂子：秋山久美
須永　知美：米本千珠
木村　由佳：小森まなみ
林　恭子：瀧本富士子
河合　弘子：永島由子

好評発売中！　¥5,800

こちらもよろしくお願い致します。
・ドラマCD　1塁・2塁・3塁・本塁
・DOKIDOKIプリティリーグラジオ延長戦<特訓編>
・DOKIDOKIプリティリーグラジオ延長戦<恋愛編>
2,500円にて好評発売中！

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
ゲーム内容等に関するお問い合わせは一切お断り致します。

©XING 1997　協力 SSK

XING ENTERTAINMENT

電撃PlayStation Vol.45

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年4月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第9号通巻41号　発行人／染谷憲司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価490円（本体467円）

T1124574040497

©Media Works 1997　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 24574-4/25